

3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追究其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题，一经发现，立即删帖！

3DM-SMV小组仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意，请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKET GAMES

56

掌机王SP

攻略透解 00

不可思议的迷宫

风来之西林DS

世界传说

光之神话 PSP

勇者斗恶龙

怪兽统治者 NDS

流星洛克人 NDS

研究中心 00

游戏王对战怪兽GX
灵魂召唤者

潜龙谍影
掌上行动

恶魔城
迷宫画廊

玩转 NDS 00

三大Slot1烧录卡综评

R4、EZ5、SCDS

玩转 PSP 00

打开潘多拉魔盒

官方PS模拟器遭破解，海量PS游戏完美运行

话梅杂志&3DM-SMIV



100%

SUPPORT: NDSL NDS IDSL IDS

免刷机 免引导 免转换

原版尺寸 完美结合

唯一 CleanROM 无需转换

100%兼容 无懈可击

超省电 超高速 超便捷



<http://www.acekard.com>

北京北方商用科技发展有限公司
梅杂志 & 3DM-SM V

本辑特别关注

为寻找传说中的黄金神鸟
风来人的冒险之旅再次展开



P128

系统完全解析
全迷宫难点解说
隐藏要素极限披露
全道具资料一览
心得技巧全情奉上

不可思议的迷宫
风来之西林DS

不可思议的迷宫

NDS 风来之西林DS

P113

超详细系统介绍
全剧情任务解说
全职业光之套装获得法揭秘 PSP



世界传说 光之神话

详细攻略

大人气作品“《DQM》系列”的最新作登陆NDS。全3D的画面和全新的系统带给你全新的感觉。快随着我们的攻略来一起进入《勇者斗恶龙》的世界中吧。



P166

详细通关攻略

勇者斗恶龙 怪兽统治者

掌机王SP 春节

为答谢广大读者对《掌机王SP》多年的支持，借着新春佳节即将来临之际，《掌机王SP》特举办“春节抽奖大行动”，全面增加奖品种类和数量，不仅有时尚掌机NDSL和PSP，还有国产掌机以及各种掌机周边，希望为节日增添一份新的喜庆，也希望为读者带来更多幸运，还不快点行动起来，奖品马上就要送到您的手中啦！

参与方式：只要在2007年1月24日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中103页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第58辑上公布，敬请关注。



特等奖

PSP 主机 1名



NDSL 主机 1名



一等奖



最新 MD Max 掌机 5名



OS 掌机 4名

抽奖

大行动

三等奖

SC-miniSD
烧录卡

2名

SC,DS
新烧录卡

2名

M3DSS

烧录卡

8名

AceKard

烧录卡

3名

EZ5

烧录卡

4名

SC,震动版

烧录卡

4名

EWIN震动卡

10名

三等奖

纪念奖

北通PSP保护贴膜

BTP-6219

2名

北通PSP保护胶套

BTP-228

2名

北通PSP锂电池

BTP-6260

3名

北通PSP保护盒

BTP-226

2名

高乐高营养饮品

50名

本次活动赞助厂商



kensington®
京仕顿

广州市京仕顿电子科技有限公司

GBalpha

GBalpha (中国) 有限公司

ezflash

EZflash小组



acekard

AceKard小组



龙漫电玩

EWIN

Ewin flash小组



北通®
BETOP

广州市北通电子有限公司

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV



美术总监：吴松

本辑赠品



《西林》主题卡片



口袋光环Vol. 56

掌机情报站.....006

- 006 机战最新作《超级机器人大战 W》登陆 NDS
- 007 野村哲也确认 2007 年献上意外惊喜
- 008 《最终幻想战略版 A2》确定登陆 NDS
- 009 NDS 法国销量突破 200 万台

排行榜.....010

- 010 日本掌机软硬件周间销量榜
- 011 欧美掌机游戏排行榜

汉化讯息台.....012

掌机黄金眼.....014

- 014 掌机黄金眼
- 017 黄金眼 REVIEW —— 耀西岛 DS

前线狙击.....018

- 018 瑞奇与叮当 麻烦不断
- 020 全能赛车 2 火线追击
- 022 怪物猎人 携带版 2nd
- 024 最终幻想·水晶编年史 命运编年
- 027 龙珠 Z 遥远的悟空传说
- 028 右脑达人 爽解！找碴博物馆 2
- 030 美味大挑战 DS 菜谱集
- 032 逆转裁判 4
- 034 若林史江的 DS 股票课堂

特快专递.....035

- 035 SNK VS. Capcom 卡片战士 DS
- 040 陆行鸟与魔法画册
- 044 哆啦A梦 15 周年纪念版
- 046 大战略 携带版 2

玩转PSP.....050

- 050 PSP 热点新闻追踪
- 053 打开潘多拉魔盒
—— 3.02 自制固件震撼发布，海量 PS 游戏完美运行

玩转NDS.....058

- 058 NDS 软件新闻
- 060 烧录卡新闻站
- 064 新一轮烧录卡大战打响——EZ5、SC DS、R4 三卡联评

硬软综合站.....072

- 072 掌机市场扫描
- 074 硬件短消息

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王Sp》不承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王Sp》采用并支付稿酬的稿件，作者授权《掌机王Sp》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王Sp》亦会另行支付稿酬和另行支付稿费。
3. 凡向《掌机王Sp》投稿的稿件，在投后两周内（以书面方式投稿的，反应时间为10日，网络稿件以发表为准，以e-mail或其他网络方式投稿的，反应时间为10日，网络稿件以《掌机王Sp》收到稿件的时间为准。）作者不得再行将稿件以任何形式（包括纸质、电子、网络等）一稿多投，如果造成《掌机王Sp》或者其出版、媒体等损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：三州市都邮街1号《掌机王》编辑部（收） 邮编：720015，E-Mail投稿邮箱：zpw@126.net。

游戏万花筒.....078

078 游戏万花筒

082 游戏美图秀

专区地带.....084

084 超级玩家

088 口袋妖怪广播台

086 手机游戏吧

090 影漫空间

掌门人.....092

092 掌门人

102 交流空间

098 Levelup 坛友互动专栏

104 问题地带

099 掌上影像馆

106 小编寄语

100 热点大家谈

108 天下聚会

101 《掌机王 SP》第 54 期中奖名单

掌机王自由谈.....111

111 354 天——我和我的 NDS

攻略透解.....113

113 世界传说 光之神话

149 流星洛克人

128 不可思议的迷宫 风来之西林 DS

156 勇者斗恶龙 怪兽统帅者

研究中心.....174

174 潜龙谍影 掌上行动

188 恶魔城 迷宫画廊

177 游戏王对战怪兽 GX 灵魂召唤者

188 火热秘技

掌机游戏综合发售表.....190

口袋光环 精彩内容导视.....192

游戏索引

GBA

哈利波特与阿兹卡班的囚徒 189

Multi

SNK VS. Capcom 卡片战士 DS 35

不可思议的迷宫 风来之西林 DS 128

恶魔城 迷宫画廊 188

流星洛克人 149

龙珠 Z 遥远的悟空传说 27

陆行鸟与魔法画册 40

美味大挑战 DS 菜谱集 30

逆转裁判 4 32

嘎哟嘎哟 15 周年纪念版 44

雀·三国无双 189

若林史江的 DS 股票课堂 34

勇者斗恶龙 怪兽统帅者 166

游戏王对战怪兽 GX 灵魂召唤者 177

右脑达人 爽解 1 找碴博物馆 2 28

最终幻想·水晶编年史 命运指轮 24

PSP

超级房车赛 2006 188

大战略 携带版 2 46

怪物猎人 携带版 2nd 22

过山车大亨 188

潜龙谍影 掌上行动 174

全能赛车 2 火线追击 20

雀·三国无双 189

瑞奇与叮当 麻烦不断 18

世界传说 光之神话 113, 189

太阁立志传 V 188

小死神 2 邪恶本质 188

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A + RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A + AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S + RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance, Nintendo 公司出品
iDS	iQue DS, 神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage, Nokia 公司出品
NDS	Nintendo DS, Nintendo 公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite, Nintendo 公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE 公司出品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo 公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

事件

PSP成为2006年英国游戏市场主导力量



NDS越来越畅销，而PSP虽然机能强悍许多，但目前

正面临极大的困境。不过Sony在接受英国《MCV》杂志采访时表示，他们相信年内可以在英国卖出100万台PSP，确保其成为英国第二畅销的游戏主机。

事实上根据统计结果来看，PSP今年在英国的销量轻松超过了PS2和Xbox360，目前已经是仅次于NDS的英国第二畅销主机。Sony英国商业部主管Kevin Jowett在采访中说道：“人们经常拿我们和NDS比，因为我们都是掌机，但我们实际上是面向完全不一样的市场。PSP的营业额只有不到3亿英镑，因为我们毕竟是刚出道的主机，但我们已经获得了年长玩家的认可。”

PSP于2005年9月在英国上市，很快就成为该地区有史以来最畅销的主机。但NDS在其后迅速崛起，而UMD电影的糟糕表现也严重影响到了PSP主机的销量。不过根据英国市调公司ChartTrack的统计数据显示，2006年是真正的掌机年，而PSP已经是其中的主导力量，预计Sony在2007年还会有大动作，届时对市场还会起到很好的推动作用。Jowett说：“PSP的进化比Sony推出的任何一部主机都要明显，在2007年我们将通过各种新的周边产品迎来一个新的开始。”

其实Sony在年末已经开始把加强PSP功能上的多样化放到了首要位置，包括GPS、摄像头、网络下载电影等一系列新功能也先后与玩家见面，Sony的不断努力在使玩家们从中受益的同时，也在推动着英国游戏市场的发展。

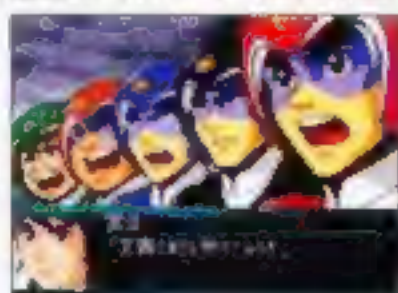
软件

机战最新作《超级机器人大战W》登陆NDS



备受期待的“《机战》系列”最近公布了NDS平台最新作《超

级机器人大战W》，并且本作开发度已经高达90%，将于2007年3月1日正式发售。新作剧情分为两部，两部之间相隔了很长的时间，而本作“W”即是Double的意思（日语中Double的读法与W接近）。本作中将会有《全金属狂潮》最新作登场，并且运用NDS双屏触摸的特性，直接通过触控笔进行操作，而双屏显示在看机体资料时就无需再切换画面。本作的画面基本是《机战J》的强化版本，不过加入了一些新的画面特效，另外击破敌人时的动画也有所变化。关于本作的更多情报请关注我们下辑的详细报道。



机战作品一览

机动战士高达W 无尽的华尔兹
 机动战士高达SEED
 机动战士高达SEED ASTRAY
 机动战士高达SEED XASTRAY
 勇者王 我王凯牙
 勇者王 我王凯牙FINAL
 全金属狂潮系列
 机动战舰NADESICO
 机动战舰NADESICO剧场版
 宇宙骑士
 宇宙骑士 II
 风暴战士
 魔神皇帝
 魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
 盖塔G
 真·盖塔（原作漫画版）
 百兽王GOLION

事件

2006亚洲游戏展在香港成功举办



12月15日，一年一度的亚洲游戏展在香港会展中心正式举行开幕仪式。

本届展会是香港历年最大规模的的游戏展，它自入场人数就达到12971人，到18日截止入场人数估计在370000人左右，整个展会销售数字达1.2亿港元。大会主要参展商，现场更推出多款PS3及银色圣诞特别主机和圣诞特别主机，玩家通宵排队，会上还请来“赛车之父”山内一典

除游戏展区外，场内首次新开设了多媒体教育展区，推广香港多媒体教育事业。本次展会还设有圣诞疯狂购物节多个综合展区，另外还举办了Cosplay及GameGr大赛。大会还邀请到美少女战士、何超仪、许怀欣、蓝奕邦等数位明星登场亮相。



软件

《口袋妖怪 钻石·珍珠》北美发售日确定!

“《口袋妖怪》系列”不仅在日本人气爆棚，在北美也有着大量的粉丝。而这一次，这款拥有过亿级销量的游戏美版发售日终于确定，将在2007年4月1日正式发售。截止2006年10月，“《口袋妖怪》系列”累计游戏销量已经超过14亿个拷贝。值得一提的是，有一款初生都会以“新的游戏”为标题。这款游戏的美版是在今年1月发售的。发售地区排占据了日本游戏销量排行榜的前列。美版任天堂表示，《钻石》和《珍珠》这两个名称代表着本作的制作质量是最好的。美版任天堂行将推出《钻石》和《珍珠》两款游戏中主机NDS系列主机的服务。

另外，Pokémon公司11月11日宣布，在《口袋妖怪 钻石·珍珠》的累计发售数量已经突破一亿套。作为系列作品和作品，《钻石·珍珠》在2006年10月1日发售以来，已经突破一亿套的销量成绩也证明了系列作品的受欢迎程度。

NINTENDO DS.



软件

野村哲也确认2007年献上意外惊喜

Square Enix在前不久召开的Jump Festa 2007上公布了许多令人兴奋的新消息，然而对于《王国之心》这款在日本和欧美都拥有广泛支持者的大作在2007年的动向却没有透露太多的新情报。不过该系列的制作人野村哲也近日终于打破了沉默，确认“《王国之心》系列”在明年将有大手笔推出。

野村哲也近日在接受日本知名游戏杂志《FAM通》采访时表示，“《王国之心》系列”目前正有几个项目在同时开发和策划中，其中包括游戏软件以及其他周边产业。尽管没有透露这些开发项目的具体详情，但野村哲也确认在2007年中旬，Square Enix将为玩家献上许多

意外惊喜，至于这款新作是古云诞生在掌机平台，是诞生在NDS，还是PSP平台，这些也等着野村哲也本人为我们揭晓答案了。



NDS电源适配器出现质量问题

任天堂公司12月15宣布,目前在日本市场发售的约1300万台NDS系列主机中,有20万台(NDS约8万台、NDSL约12万台)的AC适配器由于生产过程中出现问题,导致质量不过关,这些适配器通电后有可能会由于过热而引起外部塑料损伤、冒烟,但任天堂公司表示由于外部塑料使用的是防火材料,因此着火的可能性非常小。

考虑到用户的使用安全,任天堂公司宣

布将免费为持有这些适配器的消费者更换新的电源适配器。发生问题的适配器是由长野日本无线公司生产的,适配器上标有英文“JRC”字样,其他的两种标有“M”和“ZEBRA”的适配器质量合格。这些适配器是随2006年1月至6月出货的NDS主机以及2006年7月至10月出货的NDSL主机的同捆电源。



JRC

《最终幻想战略版A2》确定登陆NDS

SQUARE ENIX

在日本举行的“Jump Festival”展会上, Square Enix确认了之前透露的《最终幻想战略版A2》将会登陆NDS平台。而在 Square Enix即将推出的软件阵容,不难发现,目前他们已将开发重心从家用机转移到掌机,并且重心放在了日本本土最受欢迎的游戏平台上,款款都是重量级大作。



SE即将推出的掌机游戏

主机	游戏名称	发售日期
NDS	《勇者斗恶龙 怪兽仙境者》	2006年12月28日发售
NDS	《前线任务1st》	预定今冬发售
NDS	《美妙世界》	预定2007年发售
NDS	《最终幻想水晶编年史 命运指针》	发售日未定
NDS	《圣剑传说 玛娜英雄》	发售日未定
NDS	《最终幻想 亡灵之舞》	发售日未定
NDS	《富豪街 DS》	发售日未定
NDS	《最终幻想战略版A2》	发售日未定
NDS	《勇者斗恶龙II》	预定2007年发售
PSP	《危机之源 最终幻想VII》	预定2007年发售
PSP	《最终幻想战略版 狮子战争》	发售日未定

SE即将推出的家用机游戏

主机	游戏名称	发售日期
PS2	《圣剑传说4》	2006年12月21日发售
PS2	《王国之心2 Final Mix》	预定2007年春季发售
Wii	《勇者斗恶龙 剑神》	预定2007年春季发售
PS3	《最终幻想XIII》以及相关作品	发售日未定

《噗哟噗哟! 15周年纪念》卡片全面回收



SEGA于1991年正式推出了一款难度极高的NDS平台游戏《噗哟噗哟! 15周年纪念》,因为发现游戏中有存档超过255次之后就无法继续储存的严重状况,因此将全数回收并更换大修正版,目前已经在日本开设了无偿交换窗口来接待持卡的玩家。《噗哟噗哟! 15周年纪念》是《噗哟噗哟!》系列推出15周年的纪念作品,承袭了《狂热版》的基本系统,并追加了许多新的游戏规则,支持任天堂Wi-Fi连接,可透过网路与全世界玩家对战。因为Wi-Fi联机功能的好友代码无法继承,因此全面交换与战绩排行榜也将归零重新计算。另外,由于存档次数的限

制,当玩家在尚未开始所有隐藏要素之前就达到255次的上限后,就将无法开启隐藏要素,为此SEGA特别公布了开启所有隐藏要素的隐藏指令,在游戏中标题画面按住L+R键后,依序输入上、下、右、左+X+B+A,听到铃声就能享受隐藏指令的乐趣了。



事件

NDS法国销量突破200万台

任天堂NDS系列掌机两年时间就在全球范围掀起一股掌机热潮，最近有关NDS系列主机的销量也是捷报频频。近日任天堂法国又对外发布，NDS、NDSL主机在法国市场的累计销量已经突破200万台。自2005年1月NDS在法国发售，到2006年6月销量才刚刚达到100万台，而在后来短短半年的时间内，销量就迅速增长一倍，由此可见这半年中NDS系列主

机在法国的风行速度。任天堂法国负责人Stephan Bole表示：“NDS对所有人都具有吸引力，这就是NDS主机以如此快的速度突破200万台销量的原因。在过去的数月内，NDS游戏的销量要比其他所有主机的软件销量的总和还要多，销售业绩也在以前所未有的速度增长。”

事件

Sony将联手亚马逊网站推出电影下载服务

SONY

在过去的两年中，Sony的PCL电影并未成功。许多用户在手机上玩游戏，而不是花4美元在手机上看电影。然而，Sony似乎并未死心。最近他们又在《经济时报》上透露，将会与亚马逊网站联手推出电影下载服

务。据报道，2007年初这项服务将有可能开通。它允许玩家在亚马逊网站下载电影到手机上，然后拷入PSP上观看。另外，Sony还将提供Movie Encrypaw，为玩家提供最新的电影下载。用户可以根据自己的情况做出选择，但这是一个合理的价格才是市场成功的关键。

《失落的星球》手机版公布

由Capcom制作的Xbox 360大



作《失落的星球》已经发售，采用韩国偶像人

物作为主角，加上游戏科幻风格和华丽的战斗画面，不愧是次世代主机上的一款大作。而近日，Capcom又公开了这款游戏的手机版。手机版同样采用全3D画面制作，根据手机机能最大程度保留了原作的战斗系统及画面，绝对称得上是手机游戏中的大作。

任天堂市价总额突破4兆日元

Nintendo

由于今年NDS的大热卖以及刚刚发售的次世代主机Wii良好的销售势头，任天堂的股价也是一路飙升。12月15日以29420日元的股价收盘，市价总额达到4兆1679亿日元，突破了4兆日元大关，排在日本上市公司的第17位。在

游戏业界当中，SEGA Sammy市价为8800亿日元，Konami为4800亿日元，Bandai Namco Games为4600亿日元，Square Enix为3400亿日元，Capcom为1200亿日元。而综合性电子产业巨头Sony市价为5兆日元，只比任天堂多出1兆日元。



Nintendo Power近日报道声称，由Michael Bay执导的电影《变形金刚》会在NDS上推出两款相关游戏，而且2007年还会推出一款Wii主机上的《变形金刚》游戏。“以电影改编的本作将允许你扮演正义或邪恶的一方，每个机器人都有独特的装备、动作、武器和变形。”不知这款经典动画改编的新作

能否重新掀起一股《变形金刚》的热潮，但这个消息一定会令不少老玩家感动不已。

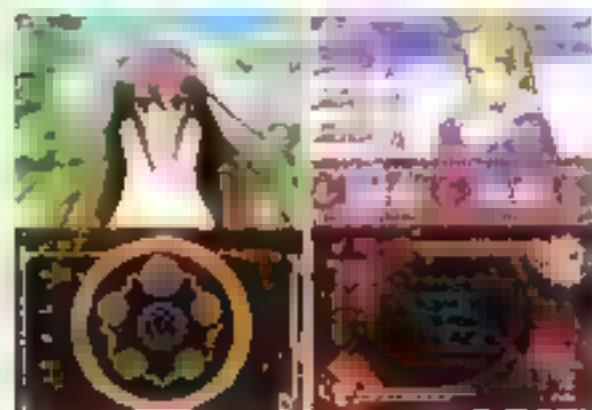


《灼眼的夏娜DS》公布

小说《灼眼的



夏娜》在日本可谓大受欢迎的人气作品，由其改编的动画作品自从播出后就拥有超高的人气，还被改编成游戏登陆PS2平台。而近日该系列又发布了NDS主机游戏《灼眼的夏娜DS》。本作是PS2版的移植作品，游戏类型依旧是AVG。游戏中穿插了大幅的战斗，画面都是由PS2版精美CG修改而来。当然，本作还针对NDS主机特性进行了一些改进，上屏显示插画，下画面可以使用触控笔进行操作。追加了可以使用全人物战斗的剧情模式，并且可以使用原作品中从未使用过的组合战斗。本作预计2007年3月29日发售，售价将是4500日元。



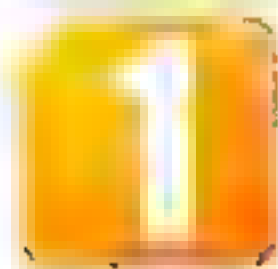
日本

TOP GAMES 10

家用软硬件周间销量榜

本次榜单上的新面孔不多，唯一上榜的新作是PSP的《健康应援食谱——100菜单全集》，虽然首周销量无法和之前的《会说话的水果塔》相比，但相信这款游戏今后也会是一款长寿作品。本周销量冠军也不会太差，主机销量方面，NDS趁着年末攻势节节攀升，而PSP却由于缺乏大作支持，每周依然难逃在3万台以下的低调状态。随着《特急列车 北上行动》《世界传说 光明神话》等大作的发售，相信PSP的运势会略有扭转。

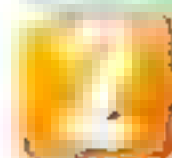
统计时间 2006年12月4日~2006年12月10日



口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

周间销量 **15万1036** 累计销量 **352万3342**



时尚魔女 爱情与果实 DS 收藏版

オシャレ魔女 ラブandベリー DS コレクション

■ GBA ■ ETC ■ 2006年11月22日发售 ■

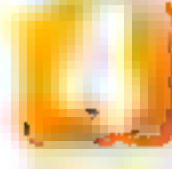
周间销量 **6万6180** 累计销量 **55万7719**



JUMP 终极明星大乱斗

ジャンプ ファイトスタース

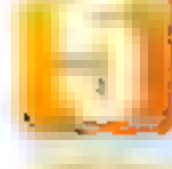
周间销量 **5万9804** 累计销量 **30万5354**



星之卡比 多罗奇国前来拜访

星のカービィ 夢の泉の国に参上!

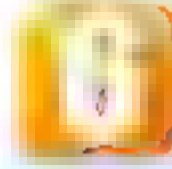
周间销量 **5万4914** 累计销量 **40万7286**



事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼 DS

いふ人 今更に 大人常識力トレーニング DS

周间销量 **4万7490** 累计销量 **67万3460**



新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

周间销量 **4万5298** 累计销量 **348万 527**



健康应援食谱 1000 DS 菜单全集

健康应援レシピ 1000 DS 献立全集

■ ETC ■ 2006年12月7日发售 ■ ¥80

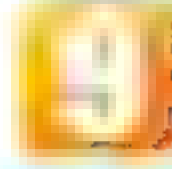
周间销量 **4万4298** 累计销量 **4万4298**



东北大学未来科学技术共同研究センター 3次元教授法 进一步成人能力锻炼 DS

東北大学未来科学技术共同研究センター 3次元教授法 进一步成人能力锻炼 DS

周间销量 **3万7868** 累计销量 **352万6455**



最终幻想VI Advance

ファイナルファンタジー VI アドバンス

周间销量 **3万5508** 累计销量 **17万2599**



欢迎来到动物之森

ようこそ どうぶつの森

周间销量 **3万2577** 累计销量 **341万2219**

一硬件名 一 周间销量 一 2006年累计销量 一 总销量

NDSL	25万362台	648万3304台	648万3304台
PSP	2万8536台	169万8962台	426万4767台
GBASP	1212台	26万6383台	590万3314台
GBM	1407台	15万800台	54万5645台
NDS	650台	133万744台	643万3025台

欧美

欧美市场扫描, 关注流行趋势

手机游戏排行榜 TOP 10

英国PSP游戏销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 15 日

1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.11.3	AVG
2	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown vs Raw 2007	THQ	2006.12.5	SPG
3	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed Carbon	EA	2006.11.3	RAC
4	职业进化足球 6 Pro Evolution Soccer 6	Konami	2006.10.27	SPG
5	FIFA 07 FIFA 07	EA	2006.9.29	SPG
6	索尼克 竞速 Sonic Rivals	SEGA	2006.12.1	ACT
7	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2 Pets	EA	2006.12.15	SLG
8	荣誉勋章 英雄 Medal Of Honor Heroes	EA	2006.11.27	FTG
9	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars The Original Trilogy	LucasArts	2006.11.10	ACT
10	铁拳 暗黑复苏 Tekken Dark Resurrection	Namco	2006.9.15	FTG

英国NDS游戏销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 15 日

1	人脑训练 Kawashima Brain Training	Nintendo	2006.6.9	AVG
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo	2006.8.30	AVG
3	快乐足球 Happy Feet	Midway	2006.11.24	AVG
4	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2 Pets	EA	2006.10.27	SLG
5	布娃娃 永恒钻石 Bratz Forever Diamondz	THQ	2006.11.17	ACT
6	欢迎来到动物之森 Animal Crossing Wild World	Nintendo	2006.3.31	AVG
7	宝可梦 神秘 Dungeon 蓝色 rescue Pokemon Mystery Dungeon Blue Rescue	Nintendo	2006.11.10	ACT
8	动物园大亨 DS Zoo Tycoon DS	THQ	2006.11.11	AVG
9	索尼克 竞速 Sonic Rush	SEGA	2006.11.18	ACT
10	大脑训练 Big Brain Academy	Nintendo	2006.7.7	AVG

美国PSP游戏销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 29 日

1	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	AVG
2	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami	2005.12.5	AVG
3	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	ACT
4	铁拳 暗黑复苏 Tekken Dark Resurrection	Namco	2006.7.25	FTG
5	达斯特 Daxter	SCEA	2006.3.14	ACT
6	海豹突击队 火线小组 2 SOCOM U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA	2006.11.7	ACT
7	杀戮地带 解放 Killzone Liberation	SCEA	2006.10.31	ACT
8	打工地狱 WTF	D3	2006.10.17	PUZ
9	星球大战 致命联盟 Star Wars Lethal Alliance	Ubisoft	2006.12.7	ACT
10	漫画英雄 终极联盟 Marvel Ultimate Alliance	Activision	2006.10.24	ACT

美国NDS游戏销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 29 日

1	最终幻想 1 Final Fantasy I	SE	2006.11.14	AVG
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo	2006.5.15	AVG
3	宝可梦 岛屿 DS Yoshi Island DS	Nintendo	2006.11.13	AVG
4	恶魔城 毁灭之肖像 Castlevania Portrait of Ruin	Konami	2006.12.5	ACT
5	欢迎来到动物之森 Animal Crossing Wild World	Nintendo	2005.12.5	AVG
6	宝可梦 神秘 Dungeon 蓝色 rescue Pokemon Mystery Dungeon Blue Rescue	Nintendo	2006.9.18	ACT
7	马力欧 赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.14	AVG
8	精英特工 Elite Beat Agents	Nintendo	2006.11.6	ACT
9	Kirby 神奇宝贝 Kirby Squeak Squad	Nintendo	2006.12.6	ACT
10	宝可梦 ranger Pokemon Ranger	Nintendo	2006.10.30	ACT

澳大利亚PSP游戏销量排行榜

排名	游戏名	类型
1	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	RPG
2	极品飞车 卡本峡谷	RAC
3	家庭伙伴	AVG
4	横行霸道 自由城故事	AVG
5	汽车总动员	RAC
6	铁拳 暗黑复苏	FTG
7	乐高星球大战 原创三部曲	ACT
8	FIFA 2007	SPG
9	模拟人生 宠物情缘	SLG
10	杀戮地带 解放	ACT

统计日期截止 2006 年 12 月 10 日

澳大利亚NDS游戏销量排行榜

排名	游戏名	类型
1	口袋妖怪突击队	A RPG
2	新超级马里奥兄弟	ACT
3	家庭伙伴	AVG
4	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	RPG
5	任天堂 古娃娃	SLG
6	模拟人生 宠物情缘	SLG
7	小龙斯派罗	ACT
8	古惑狼聚会	PUZ
9	摩西岛 DS	ACT
10	龙骑士	ACT

统计日期截止 2006 年 12 月 10 日

汉化讯息台



本台宗旨：为国内玩家提供最新、最全、最优质的汉化游戏资源，帮助大家更好地享受游戏乐趣。本台定期更新，欢迎大家关注和参与。

《特鲁尼克大冒险3》95%汉化版

12月18日，星尘工作室(A社)《特鲁尼克大冒险3》本1汉化版(《特鲁尼克大冒险3 A1.3.1.1》)的95%汉化版(发布者“绝世美男”)得到，本作从国庆就开始汉化，前作“用去两个半月的时间”因为汉化者此前曾经宣布会于12月13日之前发布，而由于种种不可抗力再拖，所以先放出这个95%的汉化版。目前全剧情、全道具、全迷宫战斗汉化，只有少数日文句子还未完成，但也不影响游玩。另外汉化者也特别感谢了PGCG的九鼎一村、帕里月以及许许多多



汉化者加汉化组的大大也于世的人，在此感谢所有汉化本作的人(在本台发布的汉化版)。

《银河战士Prime 猎人》汉化版

在连续延期两周后，PGCG汉化组制作的《银河战士Prime 猎人》终于于12月13日晚间发布，这款游戏在Wii上表现最佳，不仅支持Wi-Fi对战，还能语音聊天，是一款非常值得一试佳作。

PGCG汉化组之所以选择本作进行汉化，第一是因为本系列历史悠久，影响力大，第二是因为本作是《银河战士》系列中最受欢迎的一款，也是本系列中最受欢迎的一款。汉化组在汉化过程中遇到了一些困难，但最终还是克服了。汉化组在汉化过程中遇到了一些困难，但最终还是克服了。汉化组在汉化过程中遇到了一些困难，但最终还是克服了。



测试：由于本作在Wii上表现最佳，所以汉化组在汉化过程中遇到了一些困难，但最终还是克服了。汉化组在汉化过程中遇到了一些困难，但最终还是克服了。汉化组在汉化过程中遇到了一些困难，但最终还是克服了。

《胜利十一人10 无处不在》完全中文版

“《WE》系列”凭借在国内的超高的人气，向来都是热门汉化作品。《WE10 UE》汉化版的推出也引起了很多人的关注。中，尽管已经有了欧版汉化在网，但是非欧版玩家不多的情况下，也已经有了汉化版。由PGCG汉化组制作的《胜利十一人10 无处不在》的汉化版于12月13日在PGCG论坛(<http://bbs.psgcg.net>)发布，最初的V1.0版补丁进行了界面和菜单汉化，以及中文名和中文球队名的制作。随后的12月14日，汉化组再接再厉发布了V1.1版补丁，该版对一些文本进行了修正，并实现了10支中文球队名以及全部球队中文名称。本作汉化人员有策划：月光下的床、子子、完全实况、程序：月光下的床、adams、人老翻译：H、队名翻译：贝壳(完全实况)、文本翻译：贝壳、大概(完全实况)友情支持：EML、ZINE



《随意拍》汉化预览版

近段时间家中很流行的DS摄像头不知道大家有没有尝试，它的配套软件《随意拍》近期也被E+China的汉化人员汉化完成，并放出了汉化预览版。

经笔者测试，游戏可以在WINXP模拟的V92系统下正常工作，汉化字体工整，语句通顺，对于使用摄像头的玩家来说是非常有帮助的，能够更加便捷地使用软件中附带的各种功能得到最大的乐趣。感谢E+China汉化组为大家带来的这份汉化礼物。

《任天狗》完全中文汉化版

任天堂的第一份宠物主题游戏《任天狗》系列，与NDS上的超人气作品《任天堂明星大乱斗》一样，深受各个年龄层玩家的喜爱。

这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。

据“么么的任天堂”网站，这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。



这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。

这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。这款游戏在NDS上发售以来，深受玩家好评。

APEX

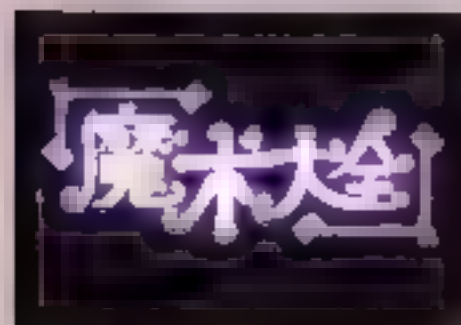
APEX 汉化组

2007年1月1日正式成立

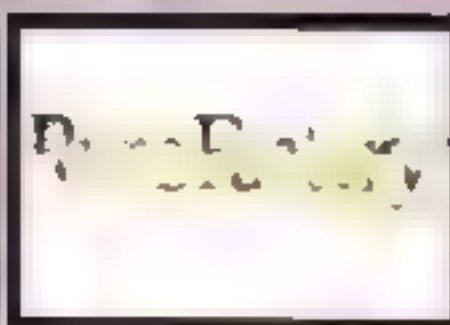
中国人玩中文游戏!

最执着的精神，做最专业的汉化

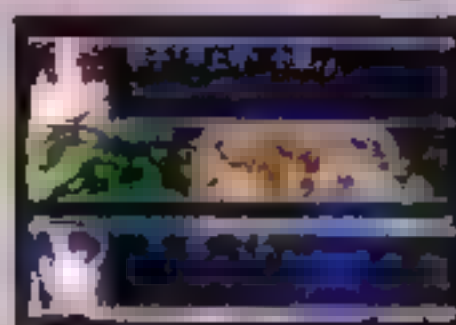
主页地址: <http://pocket.levelup.cn/apex/>



《魔术大全》



《魔法工厂 新牧场物语》



《超级机器人大战J》



《弹唱DS吉他 M-06》

锐意汉化中，即将发布.....



ROCKMAN GOLDEN EYE 掌机黄金眼

《世界传说 光之神话》是年底PSP上为数不多的大作。丰富的任务可以让玩家玩上很长时间。NDS软件阵容非常丰富，其中既有《哆啦A梦》、《陆行鸟的魔法画册》这样的休闲小品，又有《风来之西林DS》这样的优秀传统大作。人气动漫作品《银魂》在NDS上推出了游戏第二弹，但制作水平仍然相当低，只推荐给FANS玩。



《大战略 横版版》系列是“大战略”的第一作，模式很丰富。游戏的主要模式如精英模式、NDS版相同，音乐、音效和NDS版没什么区别，但画面感觉细腻了些。精英模式的关卡比前作略难的难度，使玩家在广阔的战场上展开战斗时有非常霸道的感觉。本作在客户端表现不错，没有恶战算是本作或本系列目前为止最大的不足。

本作强化了游戏的模式，以主战模式为主，中间穿插类型的地图让玩家耳目一新。不过从游戏体验来看，游戏给人的感觉和系列前作的感觉，音乐音效几乎就一成不变，这又怎能和厂商相称于游戏品质的帽子。继承前作，本作在画面生产本作新武器和做法还算有点新意，弥补了音乐方面的不足。没有恶战环节，依然是《大战略》的缺陷。

作为系列登陆PSP的第一作，本作在游戏内容上进行了很大的丰富，分支多、模式多。庞大的战场实在很考验玩家。游戏战野模式画面继承了系列一贯作风，而在战斗模式画面有所加强，音效听起来也很有气势，但背景音乐可就太单薄了。本作战斗地点大部分集中在中东沙漠，因此也就缺少了海战部分，实在是一个遗憾。不过游戏AI还算不错，整体来说耐玩度还是很高的。



虽是一款外传作品，但制作态度却比较端正。游戏以一定的任务开始，随着众多的任务大大小小地展开，不过游戏中的任务还是有些偏重，久而久之，让人厌烦。游戏作战模式继承了前作的传统，十分爽快，打击感很强。另外，虽然游戏《大战略》系列的角色出场得不多，但总体来说还是没有前作中那么多。

虽说本作不是《传说》系列的正传作品，但是游戏体验FANS的感觉绝对不亚于其他作品。游戏的画面头维持了系列的传统，制作得相当精良。游戏，在战斗中流畅，不论选择什么角色都能体会到战斗的爽快感。游戏中任务模式，虽然贴，同时由于游戏的任务不多，让玩家觉得有些无聊，但是过于单薄的支线剧情以及不停重复的任务实在是让人有些火大。

全3D化的《世界传说 光之神话》，能看到众多《传说》系列中的角色以3D形式登场，很让人感动。游戏中装备的改变会在角色外形上表现出来，搭配不同的角色很有乐趣。游戏的剧情比较单薄，主要的任务是完成一个个委托任务，大都是去某某迷宫杀几个敌人，或是采集一定的物品，比较无聊。战斗也有缺点，虽然很立体，但经常出现打不到人的情况。



方块游戏中的佼佼
者，简单的规则下涵
盖了丰富的游戏内容，成为游
戏中的休闲佳品。作为系列
的续作，游戏将历代《英雄
牌局》中的最佳规则所，人气玩法
做了汇总，而“水叫牌路”“大
转”等游戏规则几乎将本作重
现了另一个游戏，上时机
本作原作同牌所，为让玩家所接
受模式，与一零年
以人，

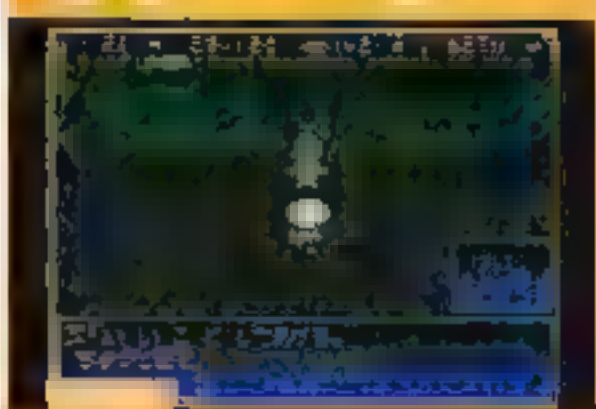
系统已经非常成熟的
款方块类游戏，取
快的，在当年也是数一数二
趣。本作中首次出现的“大回转”
的全新游戏类型，又让游戏有了
新的刺激感。作为一款动作作
品，游戏中的可使用人物——拳王
豪，性格豪爽的角儿配上豪爽
的风格，跟本作成为一款不可
或缺的休闲佳作。拥有了本作
对战，那么1.18版的格斗家才
热闹。

作为系列的第一部作品，本作算是集合了系列的大多数优点。而且多达10个可选项角色，让游戏的故事模式又丰富了很多。体贴的教学模式也让人能轻松学会怎样利用方块制作连锁。还能使用Wii手柄体验到有趣的多人大脑机对战模式。游戏还加入了等级划分，不论是初学者还是高手都能充分享受游戏乐趣。总而言之，本作不愧为方块作品类游戏里的佼佼者。

[illegible]

从人物与游戏「商业」
策略 本作主角是「战士」路
 威，而主角的「职业」在「战士」
 中，角色所登场了。游戏「主
 角」一种以上，除角色「职业」
 外，本作中「战士」职业「主
 角」，「战士」还是所有职业的
 主角，加入的Force系统也增强
 了游戏的乐趣，加上「战士」职业
 要求，游戏的挑战性不足，不
 错，本作音乐不错，画面，
 解说中「战士」职业「战士」。

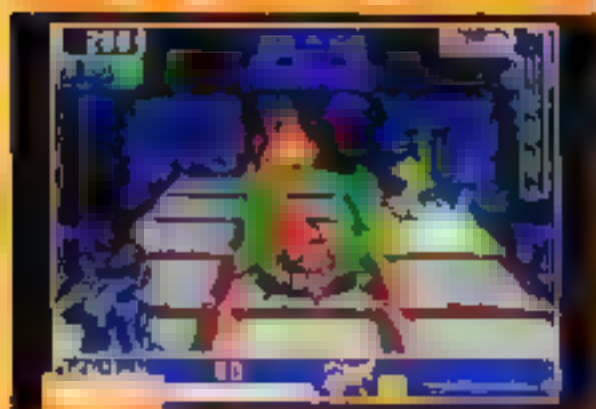
《游戏王》系列卡牌的引入，使得本作在卡牌系统上非常独特，有着不同与《游戏王》系列为独特卖点。新增的系统大大地提升了游戏性，利用触控笔划动下屏进行操作也颇有意思。本作音乐乃由一直不温不火，游戏中的战斗卡片和卡牌是由人气插画师特别绘制，非常精致细腻。



当然，本作中，新增的**LUCKY**计划，让玩家们作个对比的话，很容易看出本作上的优化让人看到了厂商的诚意。由于原作的完成度已经相当高，陷阱、机关等特殊迷宫让游戏体验已有极大保证，这次新加入的几个迷宫反而显得没什么特色。这次最让人着迷的无疑还是“风来救助队”系统的引入，利用WIFI救助的方式更加简单，创的体验大大方便了。

悠扬的熟悉的曲子，和
风十足的美丽画面，
让人倍感清新的《西林》终于来了！游戏将NDS的双屏功能发挥得自然到位，画面、动画的细节以及新增的要素都体现出了厂商的诚意。当然，谜题重重、每次进入都不同的迷宫没有变，游戏中的紧张刺激也一样如故。作为第九艺术，本作完好地体现了游戏的音乐、画面、系统等各个方面。

本作是系列第三部的作品，在西部世界的舞台上增添了不少戏剧性的情节，使得原本已经非常耐玩的战斗系统更加充实饱满。不过本作是款可玩的游戏，以现在的眼光来看，本作游戏画面就是“简陋”了。触控式操作没按键操作来得顺手，因为四周不时出现的八个敌人也是有碍观瞻。如果你不是骨灰级的武林饭，那本作可能会让你失望。



7. *How do you feel about the way the company is doing?*

作为“《E×E》系列”的延续，游戏在系统方面，让玩家让玩家感受到熟悉。这次分为两个版本，除了所获有的要素有所不同外，所书写的部分一样。游戏对角色解体的，让玩家一有许多的地方要利用，角色解体时，联结系统是一个重点。玩家之间能通过Wii+和E×E+，让玩家进行联系，获得并使用其他版本的卡，让玩家与，让玩家，乐趣大大增加。

本和原版有编线的嫌疑。在玩法上本身素质还是很不错的。游戏的玩法模式则而基本沿用了GBA版。而战斗模式则改为3D格斗。游戏中取消了前后移动，而只能左右移动，提高了游戏的上手性。本作和原版站队才在于本，所以，...

5. FANSO 不要錯愕

从销量上看，这款《**王国**》为了厂商期待的一款游戏，在发售之初，一个私人发售非常不厚道，但游戏本身质量还算令人满意。《**洛克人**》里的奇幻世界观以及芯片系统依旧有它最好的继承，而且这一作也大幅提升了战斗中的手感，触摸屏的使用比较得当。值得称道的是本作的2.0不同版本可以利用不同的散机获得新卡片变得容易得多。




游戏的画面鲜明，色彩丰富，画面中几乎都是《最终幻想》中的角色，很有气氛。游戏的主线流程就是完成各个关卡的小游戏，地图上标有快捷道路，总的来说是一款另类的小游戏集合。小游戏鸡中而又有返老还童的感觉，操作充分利用了NDS的机能，所有游戏都采用触控笔来操作，此外还有一些游戏支持多人朋友对战，让乐趣倍增。

这本书是作者多年从事教育工作的经验总结，也是作者多年从事教育工作的经验总结。本书以《教育心理学》为理论基础，结合我国教育实际，对教育心理学的理论、方法和应用进行了系统的阐述。本书可作为教育心理学课程的教学用书，也可供从事教育工作的教师参考。

又是一款以“打三”为
主角的游戏。本作的
主角们此游戏于小游戏
游戏中收录的迷你游戏
十分丰富，玩法也各种各
样。玩家可以地利用到了
的玩法。当然本作是一款
低龄向家的小品游戏，但在
表现上却颇有大作风范，精
美的画面让人爱不释手。游戏
还可以随时连接，可以和各地的
玩家们进行对战。

[illegible]


 益于工作。在《
 》中，作者指出，
 本作的优点不
 是，它的缺点，
 在于扩展力。游戏，
 加上制，
 几部，
 证明，
 的，
 的

作为一款动作类游戏，本作最大的特色就是其独特的战斗系统。虽然游戏画面采用了第三人称视角，但其战斗系统却采用了类似《鬼泣》的第三人称视角。游戏中的战斗系统非常流畅，玩家可以自由切换武器，使用各种华丽的招式。游戏的战斗系统非常流畅，玩家可以自由切换武器，使用各种华丽的招式。游戏的战斗系统非常流畅，玩家可以自由切换武器，使用各种华丽的招式。

耀西岛DS

◆Nintendo◆ACT◆2006年11月13日◆美版

◆1人◆自带记忆功能◆256M◆29.99美元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

游戏时间：40小时以上

文/马博



距离外传性质的《捕捉！触摸！耀西》发售两年后，耀西岛上再次演绎小恐龙拯救婴儿的传说，剧情上和以前的作品大体相同，不过加了一些新角色的新剧情——其实，任天堂的这类游戏的剧情一直都比较单薄，单薄到游戏未发售时也能被老玩家猜到大体故事情节的地步，不过也没有什么大碍，剧情俗套了、单薄了对游戏的乐趣造不成丝毫的影响，毕竟这种游戏玩的不是剧情。和以前的拯救任务不同，这次要拯救的，并不仅仅是婴儿马里奥

主、瓦里奥、大金刚、库巴——登场。与之对应的，是赋予这些角色的不同能力，并利用不同角色的不同能力来解谜——说起来，这种收集角色+切换角色解谜的游戏方式也在掌机平台上的美式解谜ACT里早已司空见惯，但日本厂商的ACT却鲜有此种设定。当然，比起那些一路收集的美式ACT，《耀西岛DS》的战斗可从来没有过冷场感过，而设投美式ACT的解谜要素，对于不是特别强调战斗的“《耀西岛》系列”来说无疑是一成功之举。

操作 一个极端到另一个极端

前作（或者说外传）《捕捉！触摸！耀西》的操作是全触屏操作，虽然有意思，但也招致不少争议。本作不仅回归为初始的按键操作，还完全摒弃了触屏操作，连一些菜单指令都要按键，这样的设定对于任天堂自己的作品来说，实在是罕见且难以想象，也许是两年来玩家间有关触屏操作利弊的争议太多，而按键操作的动作游戏更没

必要去强调触摸功能吧。即使如此，如笔者这样的NDS玩家还是会在下屏的菜单画面上一习惯地用手指去点，在什么反应也没有后，还真有那么一点点的失望，也仅此而已，毕竟，实际游戏中的操作手感还是非常完美的。

画面 充满童趣的蜡笔画风格

蜡笔画风格的游戏画面是系列代就奠定下的，这种风格让游戏画面看起来童趣十足，但广阔的大场景看起来仍然会觉得非常清新漂亮。实际上，本作在画面比起前作的GBA版进化不大，但上下屏幕串通起来，使用看起来更加广阔。而扩大了的游戏画面也给游戏增添了一些新的解谜要素，比如投掷，就能实实在在地感受到瞄准、发射等射击的感觉，当把天上带着金币的杂兵打下时，还真挺有成就感的。

难度 拒绝浮躁的休闲佳作

掌机游戏虽然强调轻松便携，但很多优秀的作品都要用心去体会的，这款《耀西岛DS》便是这么一款，将之囫圇吞下很难品出什么味道来，一些难点更会让被卡住的玩家着急，只有平平常常地随时拿起来玩一玩，才能真正体会到游戏在难度上的适中，《耀西岛DS》就是这么一款拒绝浮躁、需要用心去体验其乐趣的休闲游戏。

角色 蔓延到耀西岛

说起任天堂明星，大家都能随口说出几个，其实其他的游戏公司所创造的角色也不一定比任天堂的少，但任天堂会包装，经常搞一些“明星效应”，并且打造明星，非把流行角色打造成持久的明星品牌。这次的明星效应蔓延到了耀西岛上，婴儿时期的马里奥、碧奇公





“《瑞奇与叮当》系列”作为 SCE 的三大王牌动作游戏之一，凭借幽默诙谐的动作元素和丰富多采的收集要素，深受广大玩家们的喜爱。家用机版各代都有着超高的人气，淘气的瑞奇和古灵精怪的机器人叮当的配合堪称经典。

PSP

无敌组合春节登场亮相，
瑞奇与叮当联袂贺新年！

2006年E3展期间，SCE官方曾经公布过PSP版《瑞奇与叮当》新作的相关消息。本作的副标题“Size Matters”真是让人琢磨不透，单纯的翻译为“尺寸事件”可能并不能完全代表该系列的含义，而“麻烦不断”则能更形象地体现出瑞奇与叮当两人经常卷入离奇的冒险故事中。本作原定于2006年圣诞节发售，现又延期至2007年2月，想必这也是为了保证质量和出于商业考虑。

本作由新的制作小组来担纲制作，游戏

风格又将重新回归系列的传统科幻风格，担任游戏开发是 High Impact 制作小组，尽管 High Impact 小组是第一次担当“《瑞奇与叮当》系列”游戏的制作工作，但他们对于“《瑞奇与叮当》系列”并不陌生，因为 High Impact 小组中的大部分开发人员都曾经在 Insomniac 工作室工作过，而 Insomniac 工作室则正是负责“《瑞奇与叮当》系列”前几作的制作小组。

粉碎邪恶大阴谋，搞笑活宝再战银河！

本作的故事发生在P32版本《瑞奇与叮当3》之后，瑞奇与叮当这两个“宇宙大侠”在经历了无数次激烈战斗之后身心疲惫，为了放松身心而来到了海岛度假。在那里他们巧遇了一位崇拜二人英雄事迹的辫子少女露娜(Luna)。露娜想以瑞奇和叮当为原形完成一篇有关英雄的论文。瑞奇与叮当这两个厚脸皮愉快地接受了小女孩的采访。谁知道不久后小女孩便被一群外表凶恶的机器人给绑架了，瑞奇与叮当便匆匆策划出了一场外星大营救，而在营救过程中他们也将逐渐察觉到危及整个宇宙的邪恶阴谋。



生 喧哗搞笑大乱斗。武器盔甲系统依旧是卖点!

本作的故事模式中一开始便是激烈的战斗,但由于是最初的关卡,因此难度并不算高,玩家可以在近战格斗和远距离射击武器之间切换来消灭敌人并熟悉战斗系统,而RPG游戏中武器升级等基本元素也被完整保留。按照惯例,“《瑞奇与叮当》系列”每次推出新作,都会或多或少增加一些



全新的武器和道具,本作也不例外。作为重要的道具之一的防护装甲,本作的盔甲系统也在原作的基础上进行了相应的强化,玩家在游戏过程中可以不断发现护甲的部件,



在收集全套盔甲装备后可以获得额外的奖励点数,而且通过不断组合变换还可以开发出隐藏装备。这些性能各异的盔甲能良好地保护瑞奇抵御各种攻击。在故事模式和对战模式中还会出现一些交通工具,比如大脚车和瑞奇专用飞船。

生 双人双线作战。游戏内容得到保证!



人公的单机任务。叮当的单人游戏关卡不仅设置有包括车辆驾驶在内的丰富游戏模式,而且还新增了许多超酷的武器和道具。除此之外,系列一直以来具有标志性的独特幽默也得以完整保留,在PSP版中玩家将再次领略瑞奇和叮当这对志宝英雄的滑稽演出。

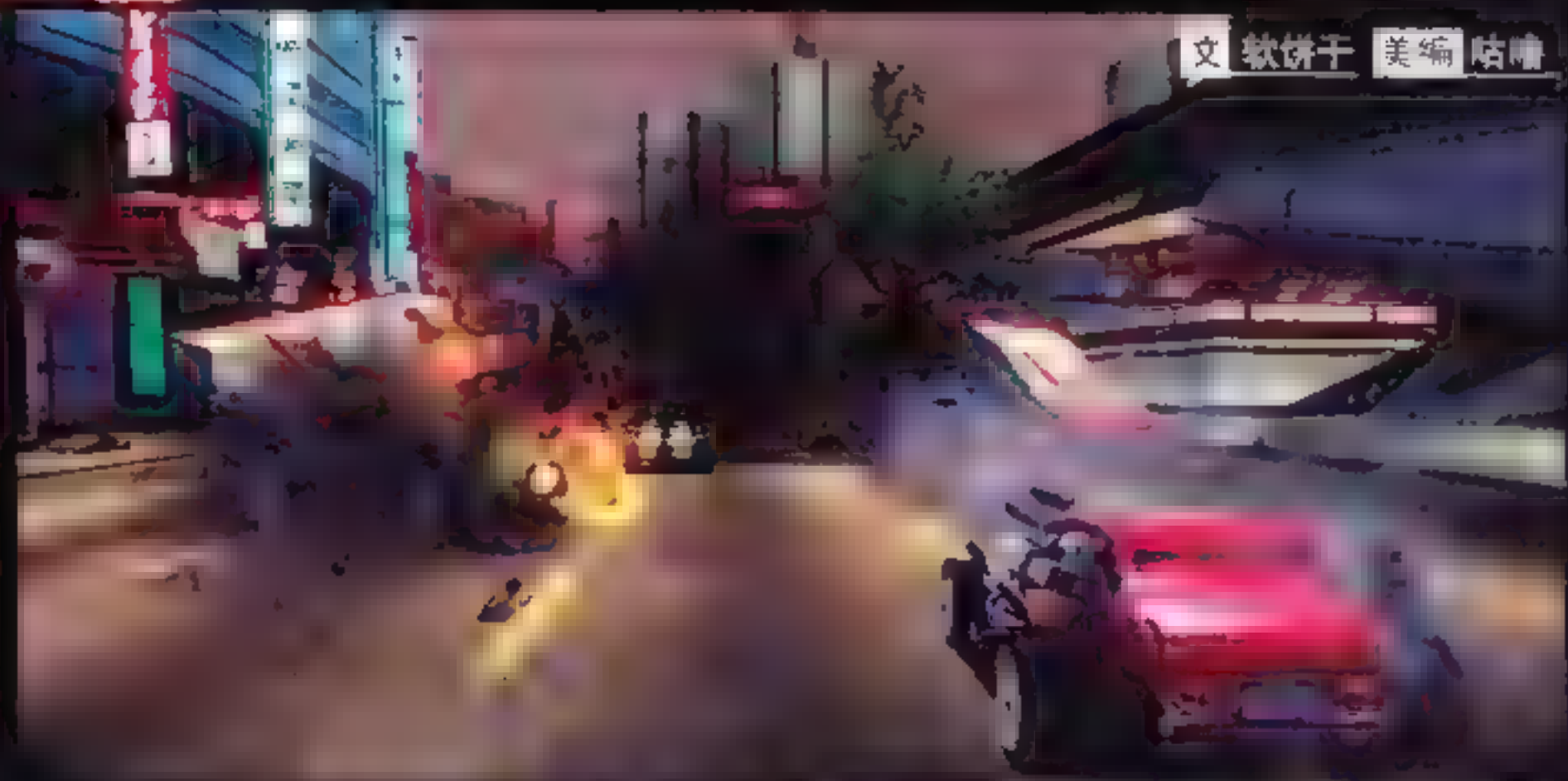
值得一提的是,本作不会像2006年初推出的《达斯特》那样,主角与配角之间只有一名会出场,而另外一名充当看客。瑞奇的好搭档叮当此次并不只是一味地充当配角,在本作中也专门设计了许多以叮当为主



生 趣味多多的对战模式

利用PSP的无线联机功能,游戏最大支持四名玩家共同联机作战。多人模式中除了有死亡对战模式、团队死亡对战模式和夺旗模式外,还有一个全新的,被称为“Iron Lombax Challenge”的模式。





在2006年E3游戏展期间，世嘉公司公布了一款极为火爆的战斗型赛车游戏。当时官方只确定这款游戏对应PS3这一个游戏平台。世嘉近日正式宣布本作在登陆次世代主机PS3的同时还将推出PSP版。PSP版将于明年3月推出。对于喜欢火爆赛车类游戏玩家来说确实是个好消息。

PSP

Burnout 2: The Door

SEGA

◆ 支持 ◆ 平台 ◆ 主机 ◆ 游戏 ◆ 类型
 ◆ 多人游戏 ◆ 单人游戏 ◆ 竞速 ◆ 赛车
 ◆ 100%完成 ◆ 100%完成 ◆ 100%完成

斗车技！搞破坏！公路战争即将上演！

本作目前正由加拿大的Deep Fried Entertainment 公司开发。与PS3版一样，PSP版的《全能赛车2》同样是以操纵赛车进行爽快战斗和竞速为主题的一款游戏。那极具视觉冲击力的大魄力画面，带给玩家焕然一新的感觉。本作在制作基础上增加了许多全新要素，以此来进一步强化游戏性。玩家在游戏中将驾驶各种全副武装的车辆在广阔的场景中，不光能体验到高速行驶的快乐，同时还能感受到无比刺激的破坏元素。



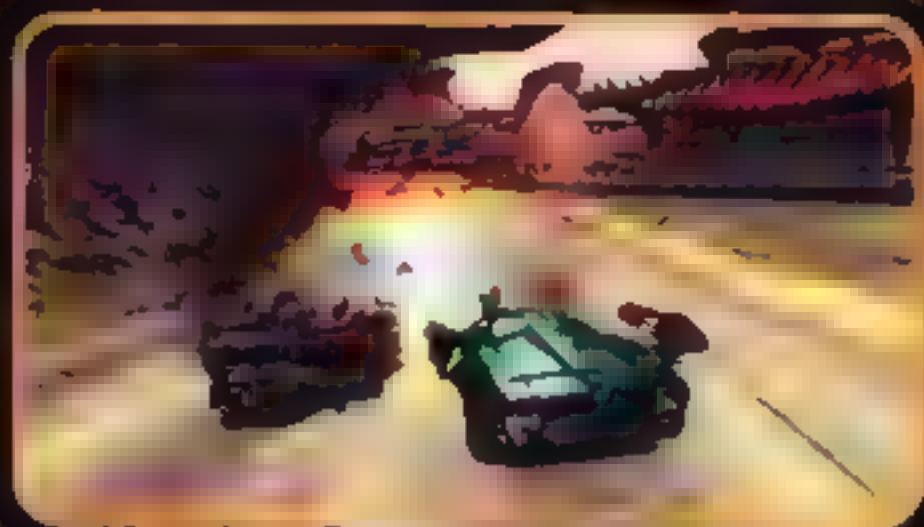
本作的灵魂——战斗！

本作获得众多名车的授权，玩家可以在游戏中选择包括普通民用车、超级跑车以及越野车在内的25种不同车型。并且可以对车辆随意进行喷涂，改变车体和轮胎尺寸，对车辆性能零件等进行改造。当然最夸张的便是在车身上安装大威力武器，这些武器包括有M203发射装置和M60机枪，威力惊人。另外不同与PS3版的是，本作还新增了10件新武器和10辆崭新的车辆。而且在PS3版中玩家只能在车前或车后安装一件武器，而在PSP版中玩家甚至可以把武器安装在车的两侧，确实够够猛的。



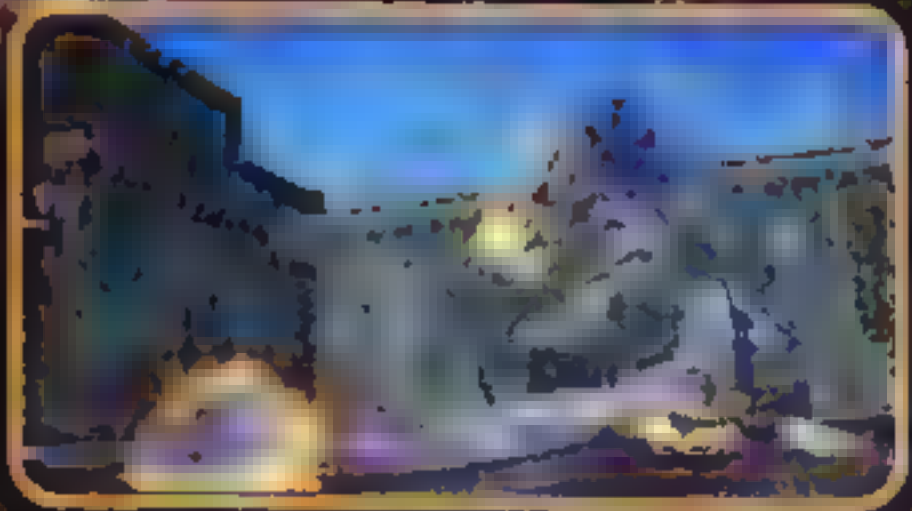
高自由度的游戏方式

本作最主要的模式要属故事模式了，里面将拥有超过50个大大小小的任务。故事模式的发展并不是按照单一路线，而是和现在绝大多数赛车游戏一样，玩家在完成一个任务之后，可以选择继续完成下一个任务，很具有灵活性。玩家要经历的战斗区域大致有三个，分别是亚洲、北美和欧洲。任务不同所经历的赛道地形也不同。



可破坏的游戏场景， 考验玩家反应的重要环节

本作的特色不只是使用武器直接攻击敌人，那些游戏场景也是可以好好利用的。当玩家驾车行驶在道路上时，如果发现目标车辆的话，更可以利用武器瞄准附近可破坏的建筑，击毁这些建筑后落下的碎片便能砸烂跟随你的敌对车辆。同样的，你能搞破坏，敌人也会想办法来暗算你，实在是考验判断力的环节。

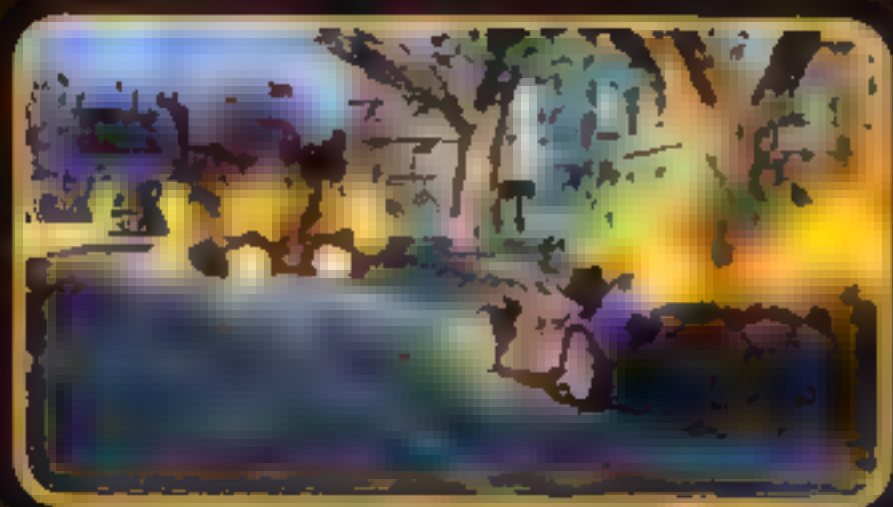


优良的游戏素质， 堪比所有美式赛车游戏

游戏的操作很简单，与普通赛车游戏一样，游戏手感优良，绝对能让新手玩家们操控自如。游戏画面和背景制作的非常细腻，汽车爆炸的声音逼真，这些都体现出了制作者的诚意。另外超过41首的劲爆背景音乐也是值得称赞的地方。

让人手心出汗的 多人对战模式

本作的多人对战项目可谓是丰富多采，大致分为4种，设置有完全不同的战斗主题。从经典的“死亡竞赛模式”到新加入的“基地战”和“竞技场战”，尤其是“竞技场模式”，这个模式还支持自由组合协同作战或是进行各自为政的多人大乱斗。



MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

PSP

怪物猎人 携带版 2nd

モンスターハンターポータブル 2nd

◆Capcom ◆ACT ◆PSP ◆2008年4月24日 ◆BGM

◆1-4人 ◆记忆容量未定 ◆4980日元

◆对应无线LAN ◆推荐玩家年龄 15岁以上

相关报道 Vol.45 P4 Vol.45 P4 Vol.51 P35 Vol.52 P25 Vol.55 P50

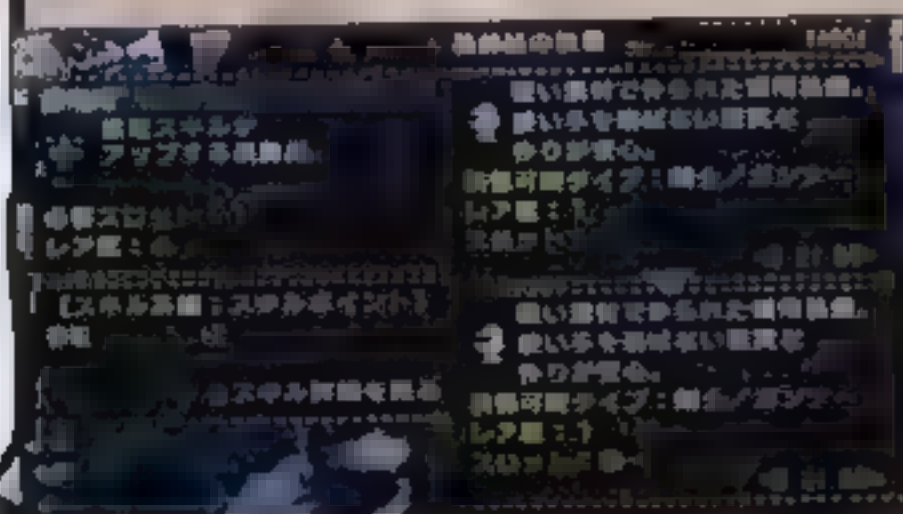
在12月16日举行的开幕式的XMP-FEST 2007展会上，Capcom又提供，本作的试玩试玩内容与TGS 2006上提供的试玩相同。试玩“炮火龙”“雷牙子王”和“暴龙”等。于光碟展会的国内玩家而言，这又是一次美好的回忆。不过大家应该打起精神来，因为还有不到两个月，本作就会发售。到时候大家是不是就迫不及待了呢？这款游戏是系列的新作，首先从武器系统来说，武器种类，还有技能系统等等，都有很大的变化。

技能槽和装饰品

在上一辑的“前线”中已经提到了本作新增的“技能槽”要素，这次我们来详细了解下。本作中很多防具都有着可附加装饰品的小槽（スロット），将特定装饰品附加在这些槽上后，可以让防具获得额外的技能点。装饰品在游戏中主要就是各种技能珠，上面附加了技能点，比如提升采集技能的“采取珠”，提升钓鱼技能的“钓力珠”等等，技能珠的种类相当繁多。给防具附加装饰品必须在武器店进行，首先玩家要生产出想要的技能珠（需要特定素材和金钱），之后再才能将技能珠附加到防具上。如果觉得不满意，也可以花钱将技能珠取下，但要注意此时技能珠就会消失，而防具还在。给防具附加装饰品提高技能点的设定无疑令游戏的配装更富变化，想必广大猎人们到时候会为如何配装更加头痛了。



▲技能珠的种类相当多，而要想获得则需要去武器店生产，当然需要消费素材和金钱。



▲给防具添加了一个“采取珠”。



▲采取技能由原来的“+1”变为“+2”了。

农场的扩建

农场是波凯村不可或缺的一个部分，猎人可以在这里采集各种素材，而赚取农场点然后扩建农场也是猎人在生活中必须经常做的一件事，因为

波凯村的农场



扩建后的农场可以采集到更多的素材，为狩猎带来更多便利。这次获取农场点的方法相比前作而言更加多样，在任务中获得特殊道具、完成探宝或者训练任务都可以获得农场点。而农场点不光可以用来扩建农场，还可以用来跟农场管理人交换道具，所以各位猎人一定要多多努力赚点数才行。



波凯村农场管理人负责农场扩建工作，猎人们也可以与他交换道具。



▲在状态画面可以看到目前的农场点数（カークP）。



▲农场扩建后可以增加更多的采集次数。

狩猎场公开——街道

这次的新情报公开了一个新的狩猎场景——街道，这是处于波凯村附近的一个边境地带，有着高高的城门以及防卫巨大怪物用的大炮，这些熟悉的设施不禁令人想起了老山龙，难道老山龙又要来进攻了？其实玩过PS2版的玩家应该对这个场景不会陌生，这是网上限定任务的场景，猎人要在这里面对浮岳龙、岩蟹等强力怪物。



▲城楼上设置的炮台专门用来对付大型怪物。

▶巨大的城楼威严高耸，不过在巨大怪物面前可能弱不禁风。



(LST) HONKUS

Ring of Fates

[illegible]

最佳拍檔·水晶年史·命運龍吟

FURIA FANTASY: CRISTAL CHRONICLES #10 of 13

文 铭风 美编 紫枫

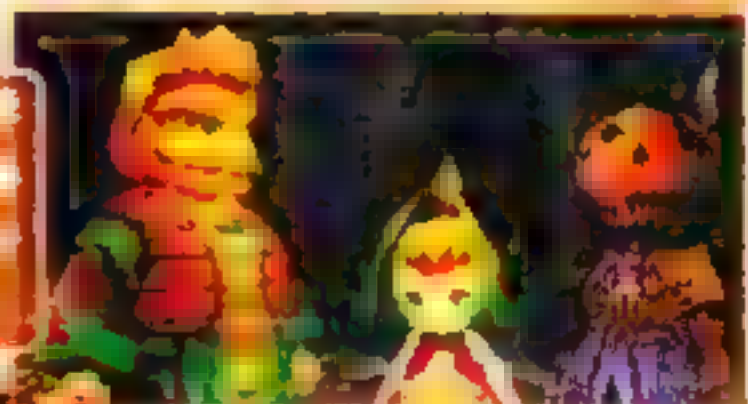
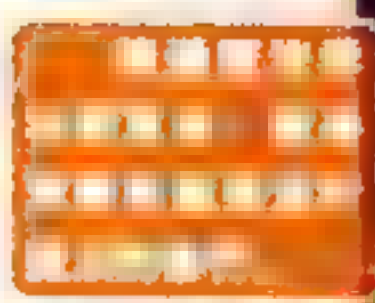
《最终幻想·水晶编年史》(简称《FFCC》)作为《最终幻想》系列的分支作品,以其独特世界观而在系列中独树一帜。现在系列的最新作即将在NDS上登场了,虽然世界观和NGC版相同,但本作是一款完全新作。游戏在继承了NGC版前作特色系统的基础上加入了众多适合掌机的要素,能让更多玩家能体会到这款另类《最终幻想》作品的魅力。本次前线将为大家介绍本作的两个主要的游戏模式。



▲游戏的舞台是全3D的。



拉多夫



阿鲁哈那云娜

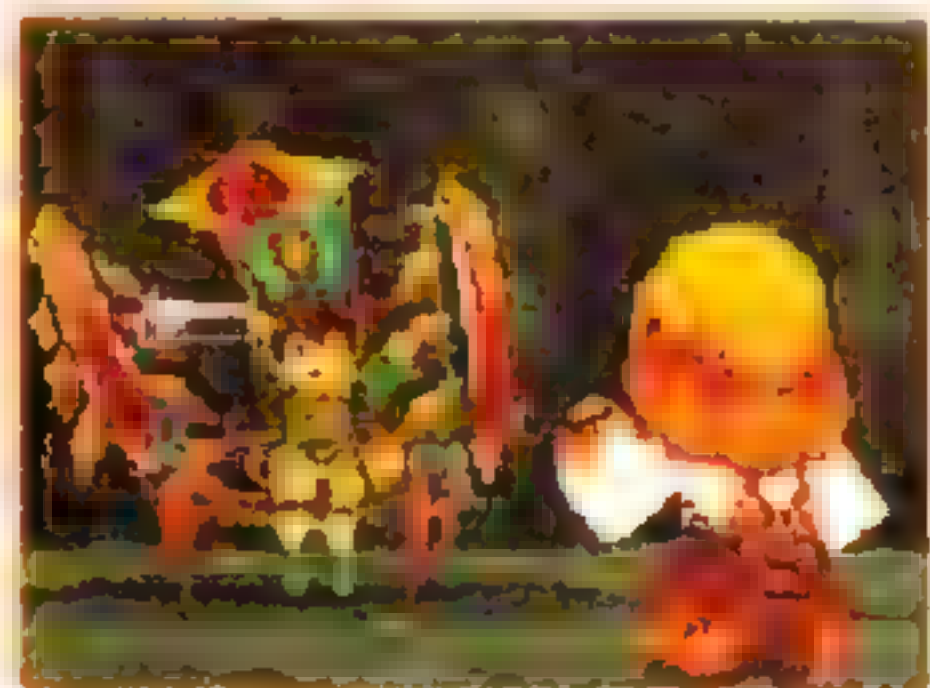


米斯·克里姆

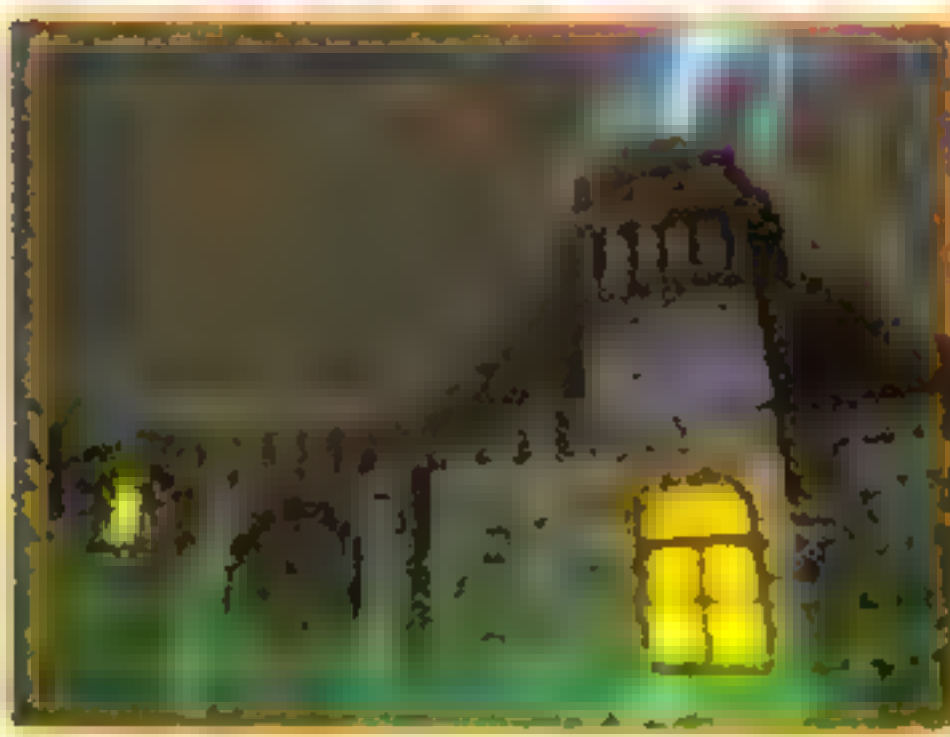


阿鲁哈那云娜

某天以邪恶红月为信仰的神殿组织得知了双胞胎的力量——能够将守护这个世界的红色水晶破坏掉，于是开始了行动。而此时在双胞胎姐弟面前，出现了和红色水晶有关的神秘少女。于是，两人的幸福童年结束了，开始了冒险……



▲在洞窟里冒险的两人受到了怪物的袭击

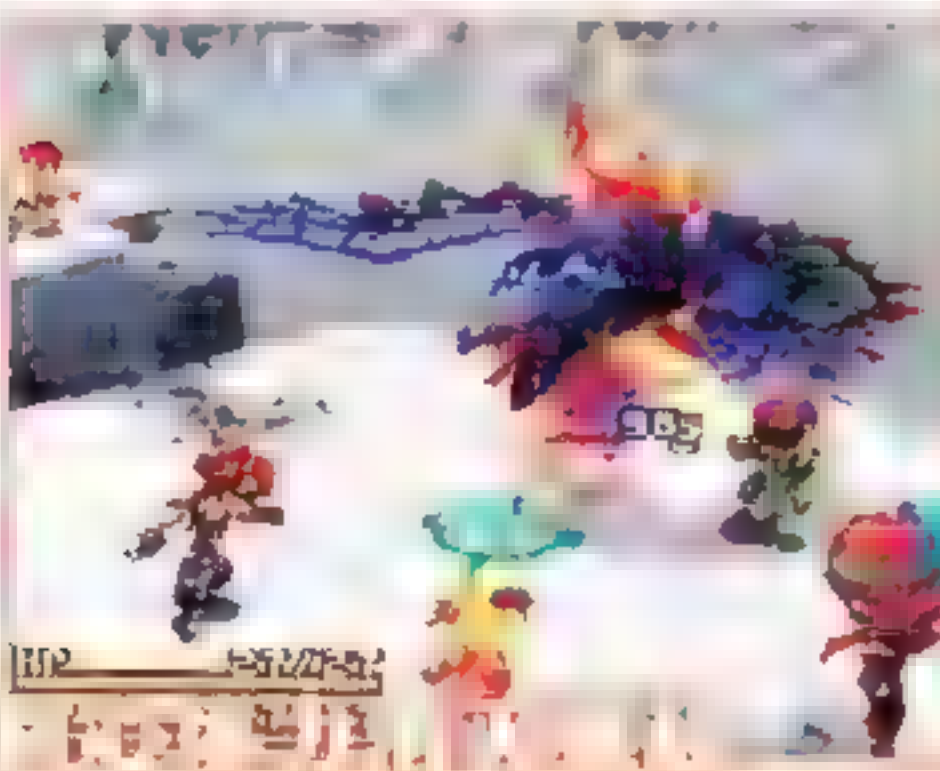


▲在两人面前，突然出现了神秘的少女，她到底是什么人？

◀雷雨之夜，似乎预示着主角们的命运。

《FFCC》的多人模式

《FFCC》的另一大特色就是种族，不同的种族所擅长的能力也不同。有的动作灵活，擅长用武器攻击，而有的则擅长咏唱魔法进行攻击。不同种族的角色集合在一个队伍里，发挥人物特长会令队伍实力大增。在本作的多人模式中，玩家就可以利用自己培育的角色和其他玩家一起组队，挑战一个个任务。



国王会在游戏中给予组了队的玩家以任务，任务的内容各种各样，十分丰富

和朋友集合在一起进行任务可以让游戏乐趣倍增，相信没有什么敌人是消灭不了的



游戏中的各种任务

- 1. 探索任务：探索未知的领域，发现新的敌人和物品。
- 2. 战斗任务：与强大的敌人战斗，获得经验和奖励。
- 3. 解谜任务：解开古老的谜题，解锁新的区域。
- 4. 收集任务：收集稀有的物品，完成收集任务。
- 5. 护送任务：护送重要的角色，确保安全到达目的地。
- 6. 建造任务：建造新的建筑，扩大势力范围。
- 7. 贸易任务：与其他玩家进行贸易，获取资源。
- 8. 挑战任务：挑战强大的Boss，获得丰厚的奖励。
- 9. 探索任务：探索未知的领域，发现新的敌人和物品。
- 10. 战斗任务：与强大的敌人战斗，获得经验和奖励。

塞尔基族

擅长远距离攻击的射手种族，以弓箭作为主要武器，能够站在安全地点对我方进行援助。

瓦雷欧

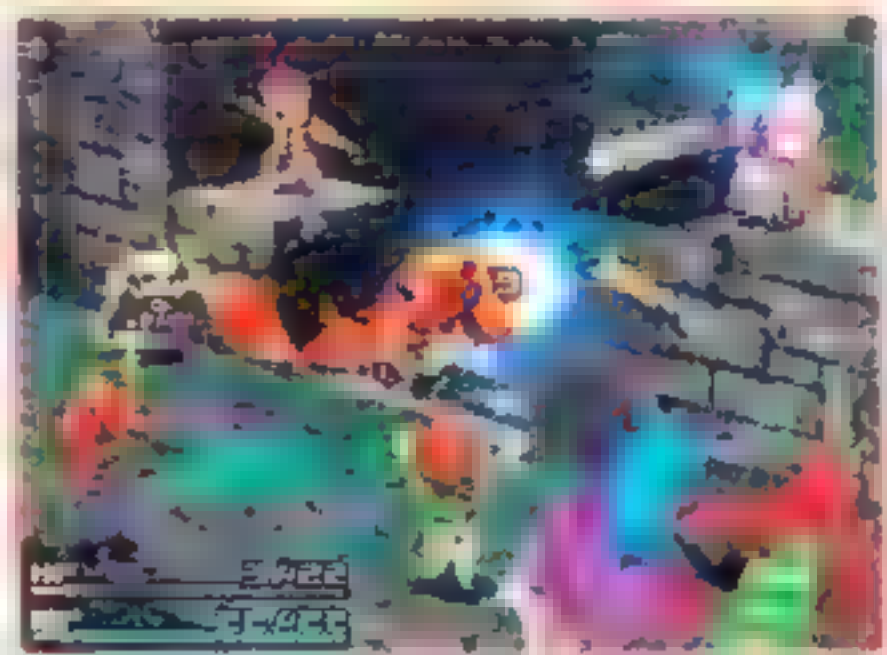
擅长魔法攻击的种族，虽然施放魔法时很容易受到敌人的攻击，但魔法的威力十分强劲。

库拉美多族

擅长使用武器攻击，是前线战的首选角色，后援充足的话可放心地和敌人硬拼。

莉鲁族

使用神奇的壶作为主要攻击武器，能够产生各种各样的效果。



DRAGON BALL Z

強くなる悟空伝説

はるかなるごくうでんせつ

可以使用的四位角色



▲变身为超级赛亚人的悟空正在发动电波气功。



▲孙悟饭有着很强的成长潜力



▲在弗利萨篇中，短笛将会回到自己的故乡那美克星



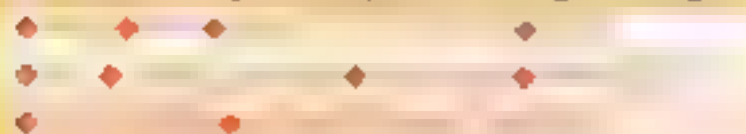
▲赛亚人的优秀战士贝吉塔拥有着超强的战斗实力。

ドラゴンボールZ 最強への道
第23巻 帝国時代 時代之王
Age of Empire, The Age of Kings
Vol.53 P.32

YES

帝国時代 時代之王

Age of Empire, The Age of Kings



Vol.53 P.32

三个剧本



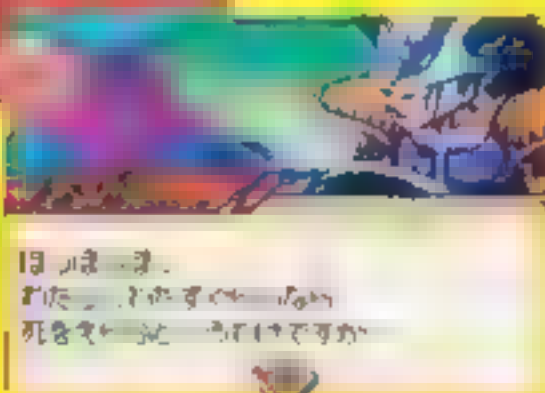
▶赛亚人袭击地球 人造卫星被巨猿摧毁。

▼与赛亚人之间的战斗是本篇的主要内容。



◀敌人除了弗利萨，还有星际特种部队

▶在弗利萨篇中，舞台将会转到那美克星



◀为了成为完全体，沙鲁正在寻找17号和18号，能够在他计划得逞前击败他吗？

▼在沙鲁篇中，地球人的“英雄”撒旦先生也将登场



このころから、地球の英雄、撒旦先生が登場する。

爽解!-右脳の達人- まちがいない2 ミュージアム

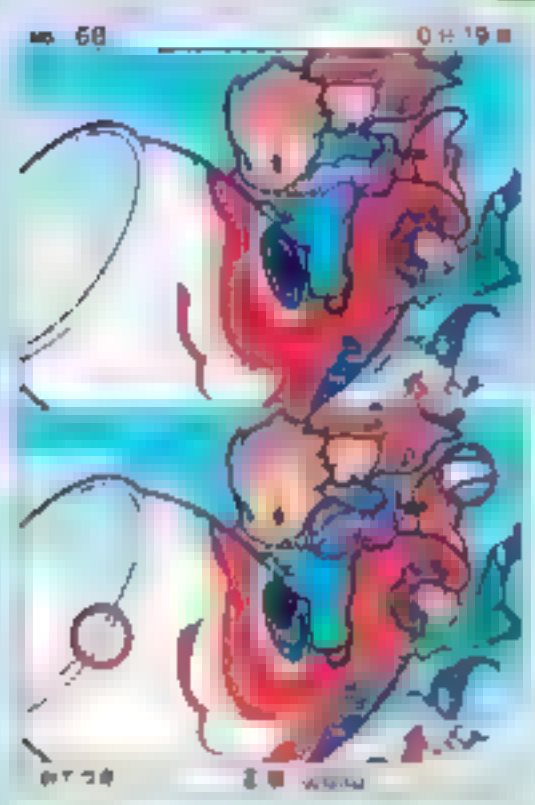
右「脳」の達人 爽解! 找碴博物館2
爽解! 找碴博物館2 自由研究 ミュージアム2

2006年2月发售的《右脑达人 爽解! 找碴博物馆》以其充分利用NDS机能的多种独特找碴方式而受到诸多玩家的喜爱。利用NDS的双屏，在两个屏幕图片的对照下进行“大家来找碴”可以说再合适不过了。现在游戏的续作即将登场，《找碴博物馆2》和前作一样，在游戏中依旧有众多图片让你挑战。

文 铭风 美编 紫枫

全新的找碴方式

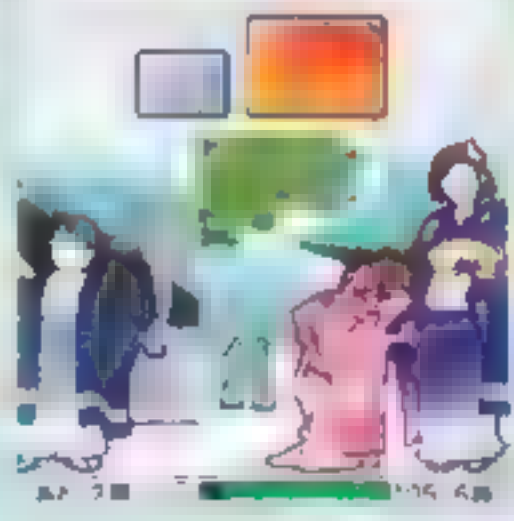
爽解模式是前作的主要模式，通过各种找碴关卡来达到锻炼大脑的目的。在本作中，不但所有的图片都是全新的，还在继承前作游戏方式的基础上增加了众多全新的找碴方式，让你时刻保持着新鲜感。



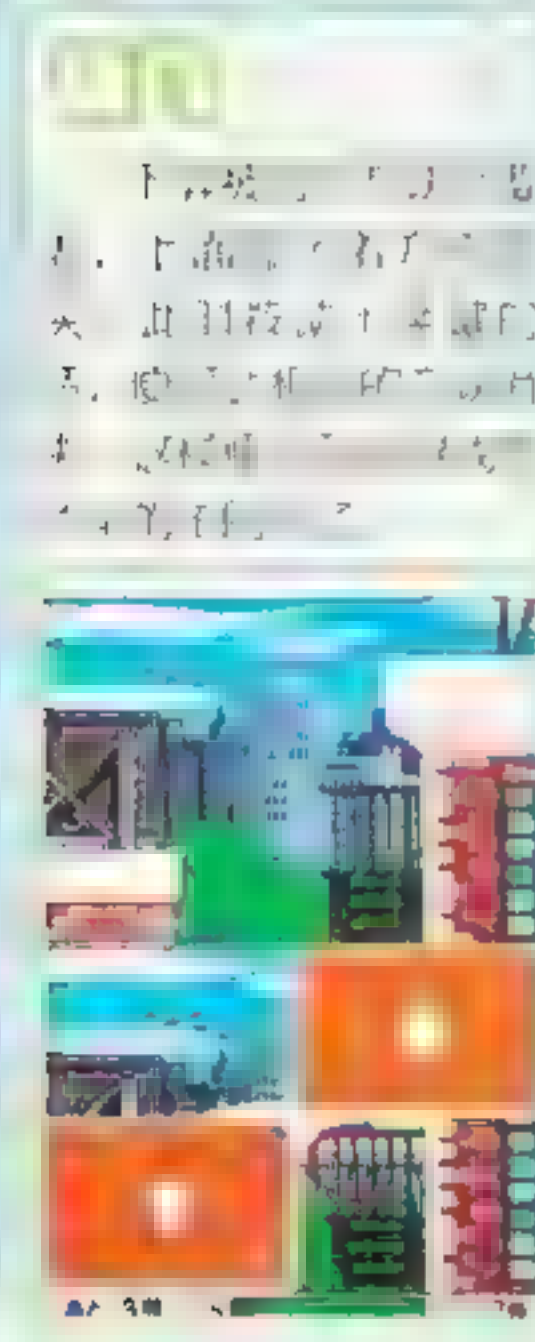
爽解模式是前作的主要模式，通过各种找碴关卡来达到锻炼大脑的目的。在本作中，不但所有的图片都是全新的，还在继承前作游戏方式的基础上增加了众多全新的找碴方式，让你时刻保持着新鲜感。



左右のボタンで
イラストを切り替える



爽解模式是前作的主要模式，通过各种找碴关卡来达到锻炼大脑的目的。在本作中，不但所有的图片都是全新的，还在继承前作游戏方式的基础上增加了众多全新的找碴方式，让你时刻保持着新鲜感。



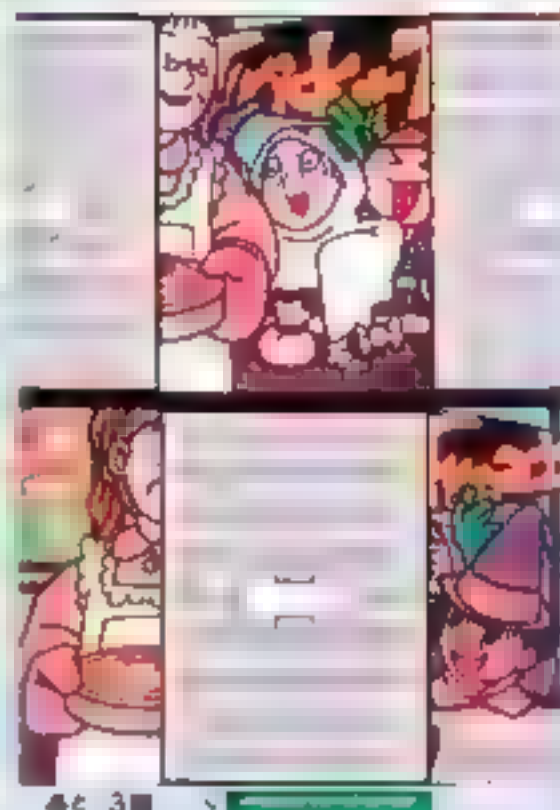
爽解模式是前作的主要模式，通过各种找碴关卡来达到锻炼大脑的目的。在本作中，不但所有的图片都是全新的，还在继承前作游戏方式的基础上增加了众多全新的找碴方式，让你时刻保持着新鲜感。



上下屏都有一部分被幻灯板所遮盖。要在下屏成功这个板来查看图片的所有部分。下屏和上屏是同步的。你查看了下屏时，上屏相应的部分就被挡住了，对玩家的记忆力也是一种考验。



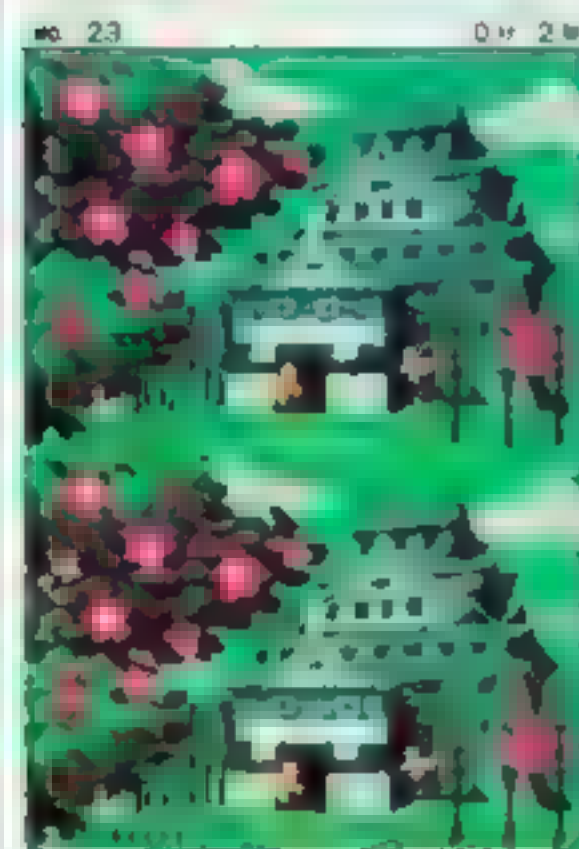
本作中独有的找物方式，玩家需要在下屏输入坐标，然后上屏就会找错，包括坐标在内。本作中的几种找物方式也会在本书中登场。



丰富多彩的其它模式

游戏中除了传统的解谜模式外，还有其它几种有趣的模式，一定能让你玩得过瘾。

本作中，玩家将可以体验到一种全新的游戏体验。玩家将可以在游戏中体验到一种全新的游戏体验。玩家将可以在游戏中体验到一种全新的游戏体验。



趣味挑战

本作中十分受女性玩家欢迎的模式。此模式中，玩家将可以体验到一种全新的游戏体验。玩家将可以在游戏中体验到一种全新的游戏体验。

本作中十分受女性玩家欢迎的模式。此模式中，玩家将可以体验到一种全新的游戏体验。玩家将可以在游戏中体验到一种全新的游戏体验。



本作中十分受女性玩家欢迎的模式。此模式中，玩家将可以体验到一种全新的游戏体验。玩家将可以在游戏中体验到一种全新的游戏体验。



▲全屏模式的一大特色就是没有时间限制，你可放心地仔细寻找。

美味しんぼDSレシピ集

当今国内的主流动漫爱好者可能并不太熟悉《美味大挑战》这部作品。这个日文原名为《美味しんぼ》的漫画原作是在日本连载20年以上的动漫常青树，单行本的发行总数超过一亿册，由于原作的中心内容是“料理”，因此也非常适合登陆NDS平台。跟随各位大厨，让我们来学习一下各式菜肴吧。

美味大挑战DS菜谱集
美味しんぼDSレシピ集

原作简介

国内的动漫爱好者更多接触到的料理题材作品应该是《中华一番》（国内译名《中华小当家》），其实《美味大挑战》亦是一部不可多得的美食作品。主角山冈士郎身为美食大师海原雄山之子，从小耳濡目染地掌握了高超的厨艺。可是痴迷美食的父亲一心扑在对料理的研究上而完全弃家庭于不顾，导致士郎的母亲郁郁而终。士郎从此跟父亲决裂，从母姓“山冈”。成为社会人的他是一家报社的记者，社长为了庆祝创社100周年准备策划一个“顶级菜谱”的企业家，而编制这个“顶级菜谱”的任务就交到了山冈士郎和栗田优子的肩上。

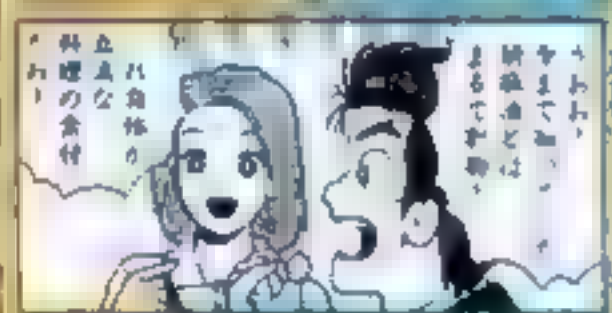


读者们跟随主角的行程，可以见识到各种各样的中西菜肴，包括日本菜、中国菜、欧美菜等等，其中穿插着大量精彩的料理对决，是一部烹饪爱好者不容错过的作品。

跟着游戏学做菜

游戏中将会收录原作动漫里出现的100多个菜谱。照顾到普通玩家，这些菜谱的菜肴都是可以很简单地在家庭厨房里做出的。就算你不是原作FANS，也可以照着游戏学习做菜。痴迷游戏的宅男们，向着“温柔贤淑”努力的女孩们，多掌握一项必备技能可不足坏事哦。

玉締め法の一番搾り胡麻油



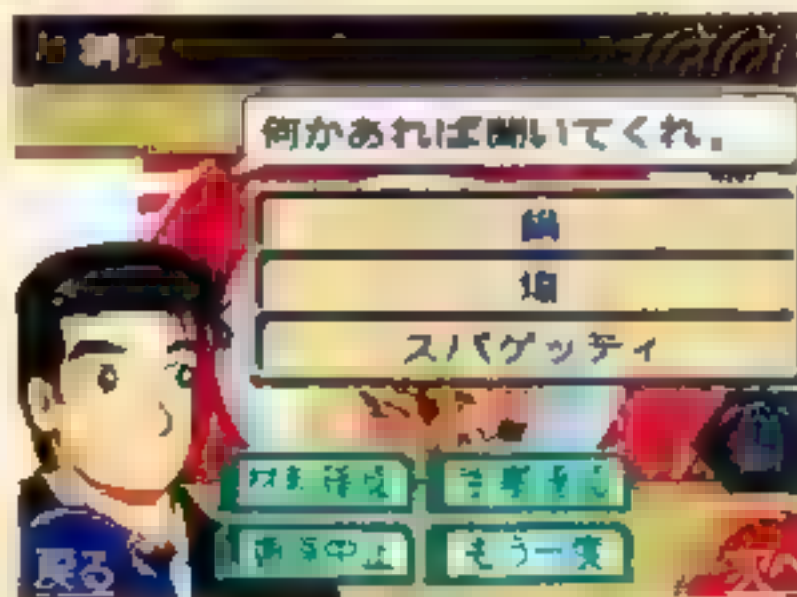
昔は広く行われていたが
今や日本で玉締め法で
油を絞っている製油所は
数少ないんだ。



わか

有什么不懂的尽管请教山冈士郎吧

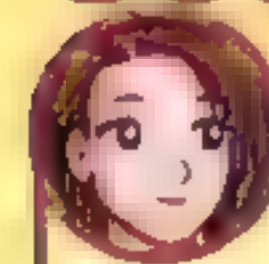
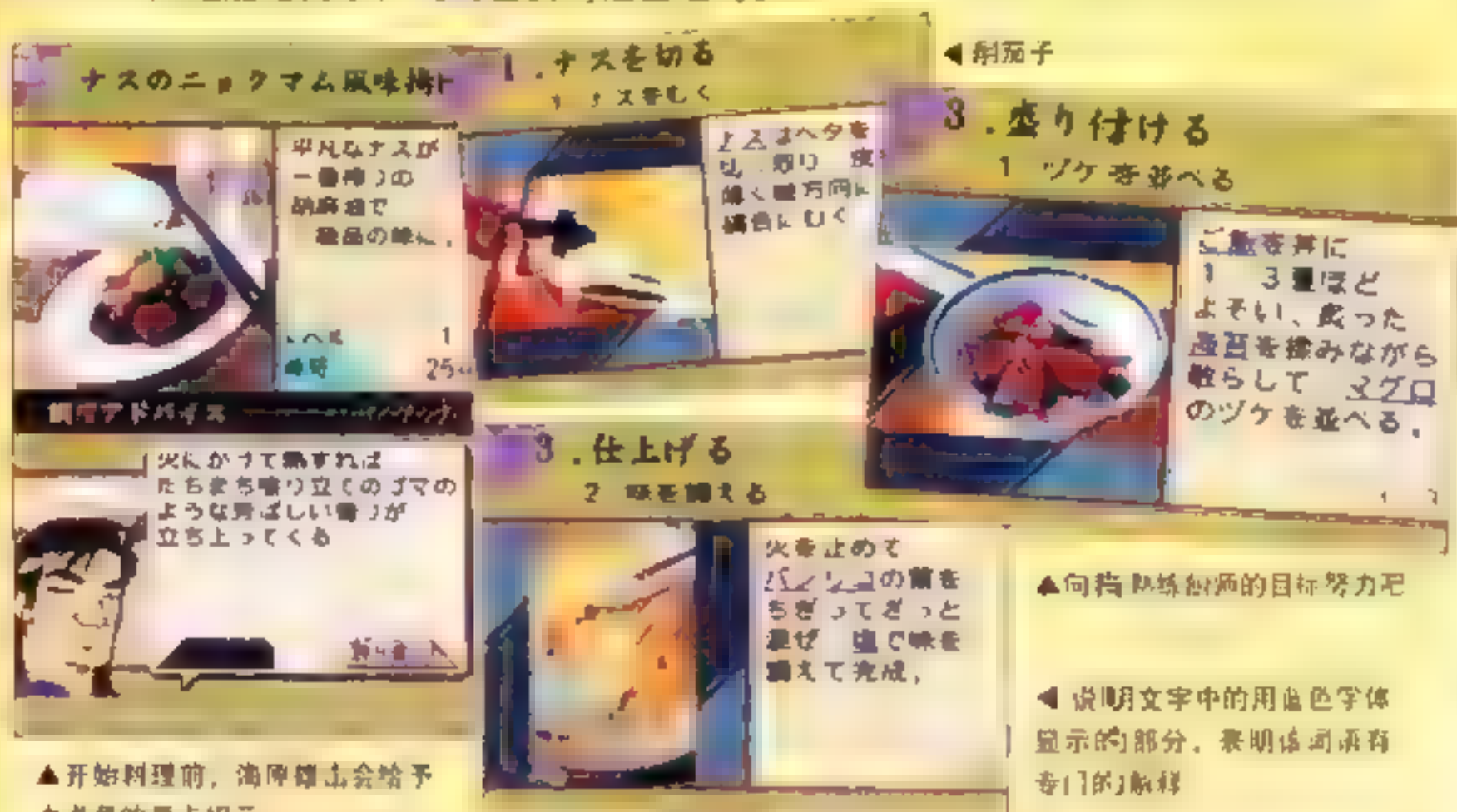
原作中的很多场景对话会在游戏里出现，山冈在教授做菜的过程中会顺带提到各种术语，玩家可以学到许多知识。





实拍的美味菜肴

本作以料理教学为主，其中出现的各种食物和食材都是实物拍摄。当玩家选择好菜谱，准备好食材和厨具后，就可以开始做菜了。画面上会出现料理的详细过程提示，同时也会有语音指导。



多种方法搜索菜谱

如果玩家想搜索特定的菜谱，可以利用食材、烹饪方法、类型、关键词等各种方法进行搜索。当然，你也可以选择“推荐菜谱”并根据当期的食材来搜索菜谱。

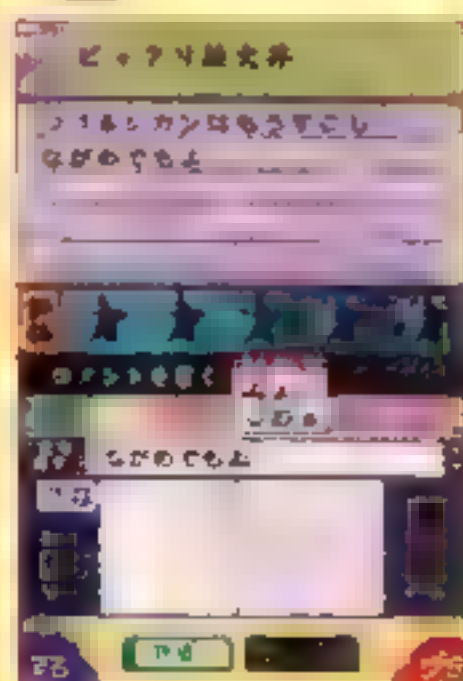


不知所措之际 不妨向大家请教

当玩家不知道下一步应当做什么菜的时候，可以选择游戏里的“那个人想吃什么？”这个选项。这时会随机出现原作中的一名角色，他（她）会向玩家提出要求。



料理备忘录



烹饪完毕后，可以利用触摸屏记录下自己的料理心得，以使下次能有所参照。当玩家融入料理的奇妙世界，便可能会为了一次一次的进步而不可自拔。



《逆转裁判4》的官方预告已经于1月15日正式公开。相信读者朋友看到这个消息已经为时不远了。最近官方又公布了游戏中的一个新角色，也就是将在本作中作为主人公王泥喜的对手登场的新检察官牙琉响也。他将在游戏中如何为难王泥喜呢？期待游戏的正式发售吧！

超级明星降临法庭！ 唇枪舌战再度激化！

ACEA的“《逆转》三部曲”中每一件都有一位全新的检察官出现，这个传统在最新正统续作《逆转裁判4》中自然也得到了保留。在本作中，担任检察官身份的是一位叫做牙琉响也的全新角色，而他身兼乐队主唱一职的双重身份也必将为游戏带来前所未有的新鲜感。



▲王泥喜看上去似乎碰到了难题，看来牙琉响也的实力果然不容小觑。

牙琉响也

王泥喜的哥哥，4岁的天才检察官。除了在法庭上相当活跃外，他还是超人气的摇滚乐队“牙琉冲击皮”的主唱。由于拥有着天才检察官和超级明星的双重身份，因此他平时的生活非常繁忙。因为有着美妙的歌喉，即使是在法庭上与对手唇枪舌战，也能让人有余音绕梁的美感。



その才気は
まださくらんて

▲牙琉响也的动作非常酷，潇洒的一举一动令在座者倾倒。

►牙琉响也的哥哥牙琉雾人，两人的发型十分相似。



私に、霧人の真似は、
すくなくも、この中にある。

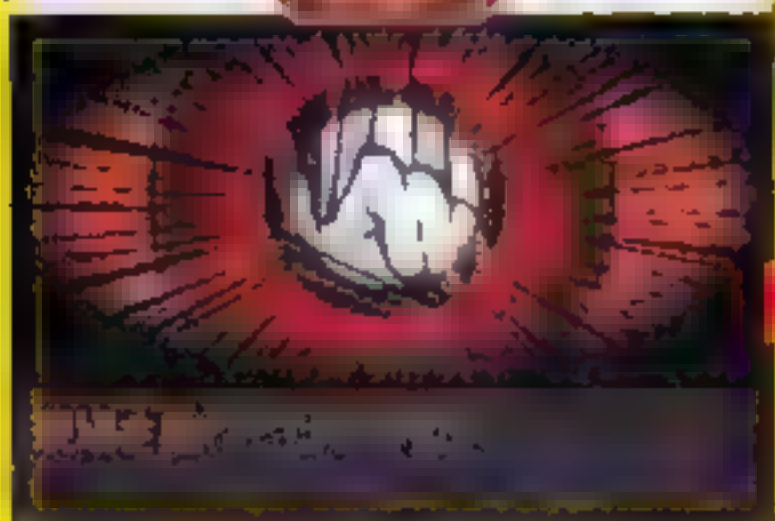
全新系统

“看破”

玩过《逆转》系列的都知道，有些证人在法庭上作证时没那么老实，他们不会将案发现场发生的真相和盘托出。这时就需要玩家利用证物来修正证人有漏洞的证词，有些含糊其词的，还需要通过提问来引出新的证词。《逆转4》中的有些证人相比系列之前作品出现的证人都要老练了不少，他们并不会轻易就把重要证词说出来，而使法庭上的讨价还价更复杂。当遇到这种情况时，主角左手手腕的腕轮就会发生异变，使其拥有特殊能力“看破”，当证人被问到关键证词时，尽管他们嘴上并不承认，但由手腕处都会下意识地完成动作，而“看破”系统就是用来捕捉他们小动作的一个手段。通过这一特殊能力将证人的“小动作”看破，就可以引导出真相，在《逆转4》刚发售的时候，制作人就已经说过腕轮将在本作中扮演重要角色，由此可见，“看破”系统在游戏中的应用肯定会不少。



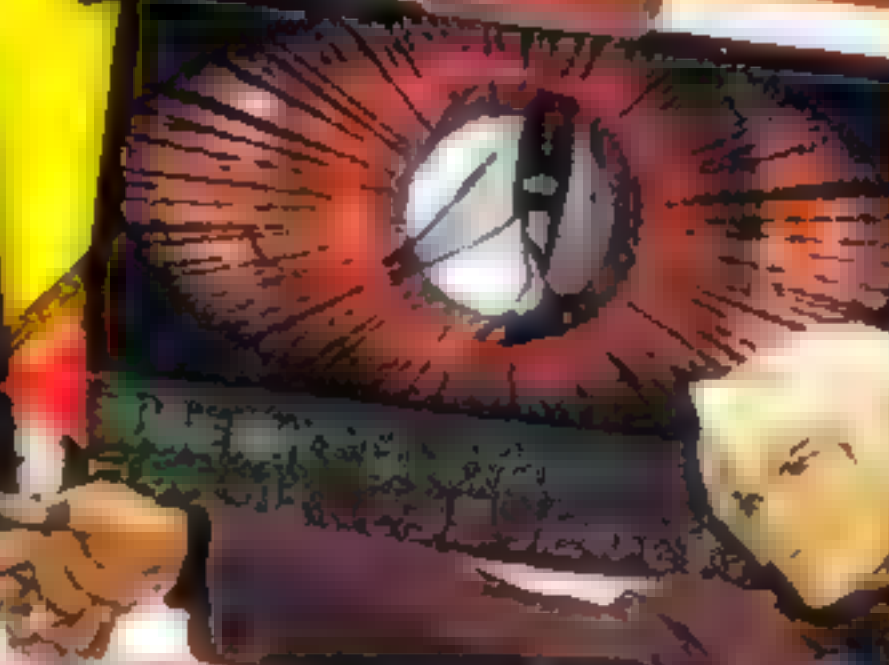
▲法庭审理进入了僵局，主角左手的腕轮开始发生异变



▲当证人的心理发生动摇时，必然会下意识做些小动作



▲证人的嘴角似乎没有什么异常的小动作，画面继续向右方推移



▲画面定格在证人的额头上，这里似乎也没什么可疑之处

▲证人的手指似乎在下意识地翻着书，这绝对是由于心虚所致。此时画面正下方开始出现新的指令。



▼点击指令后就可以指正证人，而审问也将开始迎来新的局面

▲与哥哥相比，响也的短字间多了一份英武之气

若林史江的DS股票实践

最近NDS上以股票为话题的游戏实在是越来越多,而这款《若林史江的DS股票实践》又以美女交易师的细致讲解为亮点。由若林史江为你提供股票知识的攻略。即使你不是一个门外汉,也能通过这款游戏感悟到炒股的乐趣!

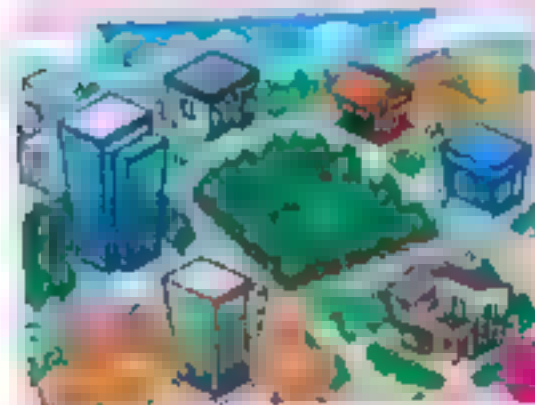
将自己置身于学习炒股知识的快乐中!

立足站在股市第一线的年轻女性交易师若林史江来为你讲解股票买卖的奥秘,一个让你轻松理解股市运作的模拟游戏。本作的5个股票交易所由网络证券协力制作的,有着



入门者从这里开始! 人生中的股票第一课

“人生中的股票第一课”将会从教程模式入手,教会玩家各种股票基础知识。游戏中登场的5个证券交易所可是各有优势的哦。



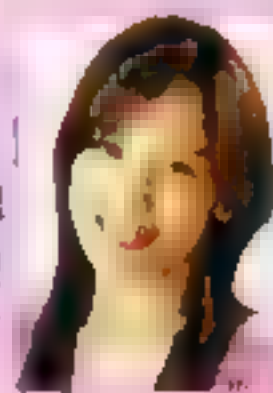
▲登场的5个公司都有着不同的长处。首先我们要掌握这一要点。

- 理解游戏进行的方法
- 学习股票的基础知识
- 把握各个证券交易所的特征并作出适合的选择

若林史江的DS股票实践
若林史江的DS股票实践

若林史江 档案

对股市有着奇特洞悉力、引人注目的股票交易师、金融顾问,这位精英女性不但有自己的官方网站,而且还活跃于电视、广播的诸多栏目。



同真实世界相同的股票买卖界面。在拥有与真实世界相同的股票买卖的环境中推动着游戏一步步进行。实践性的知识以及股票买卖必要的临场感,让你置身其中,更有效地体会股票交易的过程。



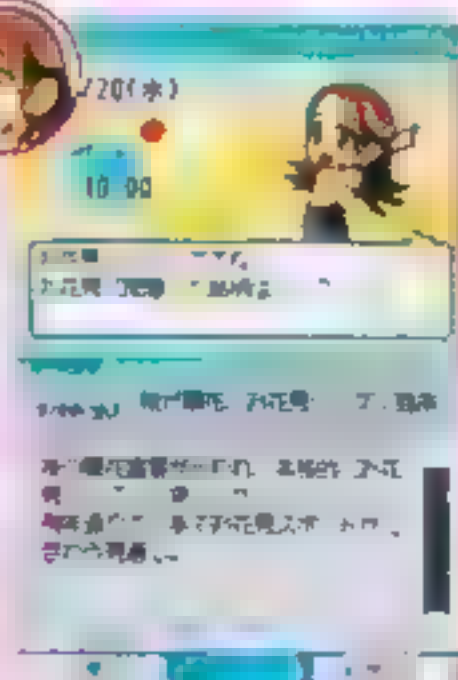
▲玩家炒股的过程将沿着实际股票买卖的步骤一步步进行,让玩家从亲身体验中获得炒股不可欠缺的各种知识和感觉。



炒股女专家的建议对股票小白而言将是最大的福音!

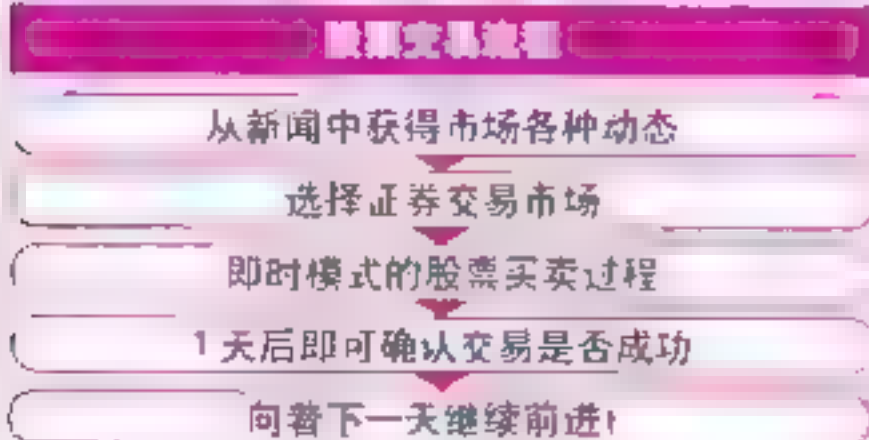
好戏正式上演! 股票实践课程开始

“股票实践课程”中,将采用与真实相同的股票交易进程,这是本作的主要模式。观察市场动向再决定购买的股票,这些操作和实际买卖过程完全一样哦。



▲与现实世界相同。游戏中也会有各种事件发生,并对市场造成各种影响。参考若林女士的建议来决定购买的股票吧!

▼采用了与真实证券交易所完全相同的股票购买界面,更有助于玩家将踏入真实股市。





远在上个世纪，前SNK在自家的掌机NGPC上推出过一款包含了SNK和Capcom两公司众多人物的卡片游戏《数笑卡片战士 SNK vs. Capcom》，游戏囊括了当时SNK和Capcom两家公司几乎所有当红的游戏人物，其阵容之豪华前所未有。只可惜NGPC的普及率很低，不少玩家对这款游戏都是只闻其名未见其实。不过在SNK Playmore的努力下《卡片战士》重新复活，而且这次的新作更是收录了两家公司40多款游戏中的人物，卡片的数量也达到了400张。根据NDS的特点，更加入了方便的“拖拽式”操作方式，NDS平台上的喧嚣卡片斗剧的开始！

SNK VS. Capcom - 卡片战士 3D
SNK VS. Capcom - カードファイト 3D

文 Nebel 编 马修 美编 紫枫

流程梗概

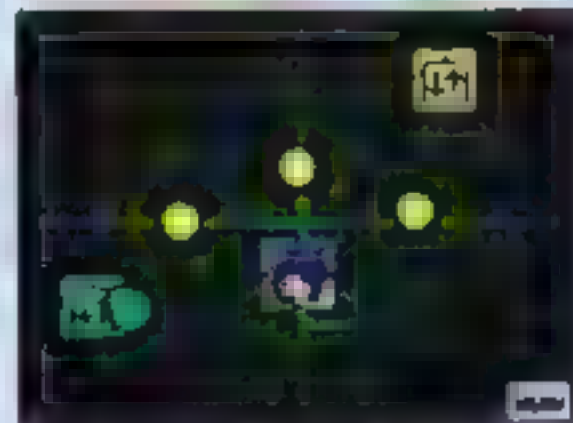
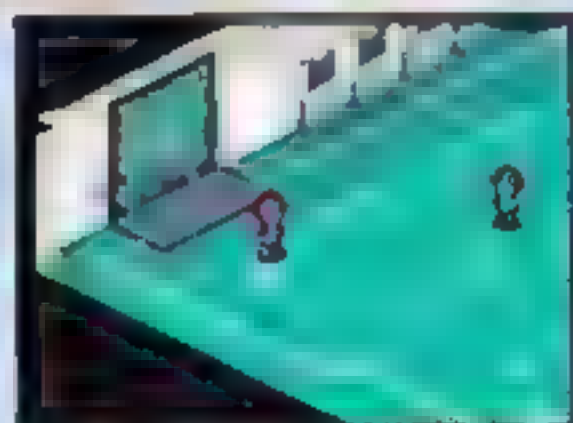
一场新的卡片战士大赛在新建成的“卡片之塔”中展开了，主角泰基作为候补选手参加了这场大赛。可是来到现场才发现，负责管理整个比赛的超级电脑MAX利用每位正式选手都有的卡片管理装置“马克西姆”，将所有选手都进行了洗脑并控制了他们，并且宣布要利用卡片来征服世界。泰基因为是候补选手没有被MAX计算在洗脑的范围内。现在，只有他能够拯救卡片之塔中被洗脑的战士们，阻止MAX，并找出幕后的黑手。

游戏的流程很简单：攀登卡片之塔，在塔的每层都会遇到数量不等对手，他们都是被洗脑的卡片战士，个个都红着眼睛神智不清的样子。在游戏的下屏以红色的圆点表示，点击圆点就能进行战斗。将楼层中的卡片战士全部

击败后，本层的BOSS会出现，击败BOSS才能前往更高的楼层。整个游戏的流程大抵如此。不过途中会一次遇到一个叫做“要组‘囊括全世界的美少女’套牌的家伙，每次他都会向玩家索要随机的卡片，

如果不给他就无法继续前进。要是不和朋友联机交换，这些卡片还是很不好找的。幸而一些楼层中会遇到贩卖卡片的商店，店中可以买到由随机5张卡片组成一套的卡片包，或是随机的单张卡片，运气好的话可以买到他所要的卡片。这里可以祭起S.L大法，在购买卡片前存盘，如果没有开出想要的卡片就关机重启，每次进入游戏卡片都会再次随机生成。

有些楼层中会有蓝色、黄色两部电梯，分别表示SNK和Capcom的分支路线，两条路线是



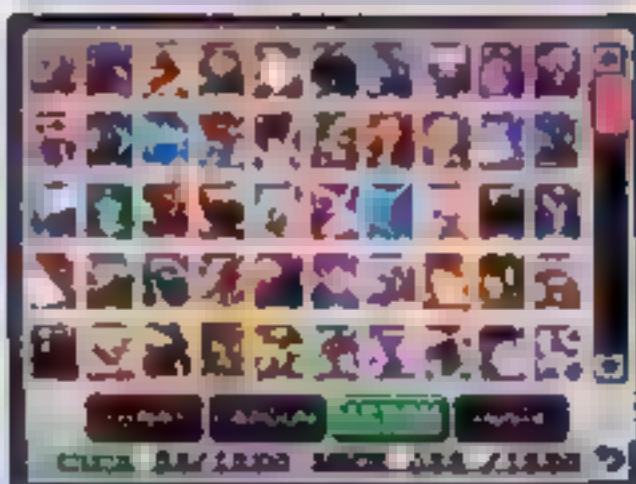
互斥的，不过并不会影响卡片的收集。另外一些楼层中还有一些对玩家没有敌意的卡片战士，在他们那里可以用手中多余的卡片来交换其他卡片，不过交换来的卡片不一定就比原来的好用。和交换者同一楼层的还有卡片处理机，投入8张不想要的卡片就能换到一张随机生成的新卡片，质量也没有保证，个人感觉这两种方法没有在商店中购买新卡有效。

卡片之塔的第10层是个赌城，有四名兔女郎打扮的卡片战士。和她们战斗时分别需要以单张的卡片、未开封的卡片包和金钱为赌注，如果获胜就能拿到对手的赌注，是个赚钱、赚卡的好去处。尤其是本层的BOSS，每次战斗的赌注是2000CP，再加上获胜时本身收入的900CP，一次战斗就能有2900CP入手，即使在后期也是赚钱的好去处。



卡片系统介绍

本作有400张卡片，共分为3类：动作卡、反击卡和人物卡。游戏中大多数时候上屏都用来显示卡片的内容，这时按L和R键可以翻页，以查阅更多关于卡片的信息。和前作的Q版人物形象不同，本作中卡片上的图片基本都是按各游戏原画中的比例绘制的，精美而不失帅气。尤其是稀有度为A或S级的卡片，更是由Falcoon等等的知名画师绘制，让人真的很想拥有一套呢。



动作卡

动作卡是一次性带来某种效果的卡片，使用后就要丢弃到弃牌场中。每张动作卡都包括发动费用（发动コスト）、属性和稀有度（レアリティ）三个参数。发动费用是使用这张卡片需要支付的“能量”（见下文）；属性则是这张卡片能够产出能量的颜色；卡片稀有度则正如字面的意思，是卡片的罕见程度，不过卡片的稀有度和强度未必成正比。

反击卡

反击卡和动作卡一样，都是直接产生效果的卡片。它和动作卡唯一的区别就是动作卡只能在自己的回合中使用，而反击卡只能在对手的回合中，在对手宣告攻击后才能使用。

人物卡

游戏中的人物卡分为SNK和Capcom两派，是整个卡片战斗的主力，包括登场费用（登场コスト）、属性、稀有度、BP、HP、产出能量和特有异能（アビリティ）等参数。在支付了人物的登场费用后，这张人物卡片就会留在场上帮助玩家作战。HP表示人物能够承受多少伤害，HP为0时角色就会被KO掉并放入弃牌场；BP表示人物的攻击力，也就是人物能够造成多大的伤害。



特有异能

特有异能是人物卡特有的参数，是除了攻击和防御外的特殊能力，多数异能都需要支付能量才能发动。每张人物卡的图片左上方都会有一个圆形的区域，如果这个地方是空的，说明人物没有特殊的能力；如果这里有△、○或□二种符号其中之一，则表示人物是有异能的。△表示的是进场式异能，在玩家支付了人物卡的费用使其登场时，可以自由选择异能是否发动，支付发动费用后即可发动；○表示的

是触发式异能，触发式异能都有一个发动的条件，无论任何情况下，只要满足条件该异能就一定会被触发，发动用的能量也会自动支付（能量不足时不会触发），不受玩家控制，有些触发性异能是负面的，例如K.O己方其他的人物卡等等。需要注意：□表示启动式异能，启动式异能只能在自己的回合中由玩家选择，在支付费用后就能发动，使用过启动式异能的人物会进入硬直状态，回合内不能再进行其他行动，由于启动式异能可以每个回合反复使用，所以很多都比较实用。

战斗界面

1

2

3

4

5



11

10

9

8

7

1 玩家的HP、回合数和对手的HP，将对方牌手的生命削减到零就能获胜，反之亦然。一般的战斗中敌我双方都有2000点的HP，而一些BOSS战中双方则是3000点HP，这时可能就需要改变战术了。

2. 当前选择的卡片的详细信息，按L或R翻页可以看到卡片的费用、效果、背景介绍等资料。大多背景介绍文字都是用一种调侃的笔调写成，非常有意思。

3 玩家的能量数。

4. 止札，也就是玩家的牌库，由固定数量50张卡片组成。在玩家的第一个回合中，玩家从中抓6张卡片开始战斗，以后每个回合开始时都会自动抓一张卡片。需要注意的是，抓空了会被判负。

5. 手札，玩家的手牌。卡片从牌库中抓入手牌

后才可以使使用，在手牌用空的时候就什么卡片都无法使用了，不过好在有很多可以让玩家抓牌的卡片存在。手牌的上限是8张，如果在玩家回合结束时，手中的卡片多于8张，则需要自己选择丢弃一些卡片，直到剩8张为止。

6. 弃牌场，所有使用过的动作卡、反击卡和被K.O的人物卡都会放在这里，这里的卡片可以随时查阅。

7 玩家的场上区域，共有8个空位，玩家选择手牌中的人物卡再选择“登场”命令，或者用触控笔直接将卡片拖拽到空位中，再支付费用就能让人物卡登场了。玩家的人物卡登场后会占据一个空位。在人物卡下面的黄色槽大略地表示了人物的HP状况。

8. 命令按钮，在玩家的回合结束时要点击这里的“结束”按钮来结束自己的回合，在玩家选择

人物卡攻击后点击这里的“攻击宣言”来宣告攻击，而在被攻击时选择防御者后也要点击这里的“防御宣言”来宣告防御。

9. 当前选择卡片的名称、属性颜色、HP及BP情况，由于游戏中上屏显示的是卡片的基础数据，人物卡的HP、BP的变化在上屏无法体现，所以想了解卡片当前的数值情况只能看这里。人物卡的HP存在上限：HP的数值不会大于上屏

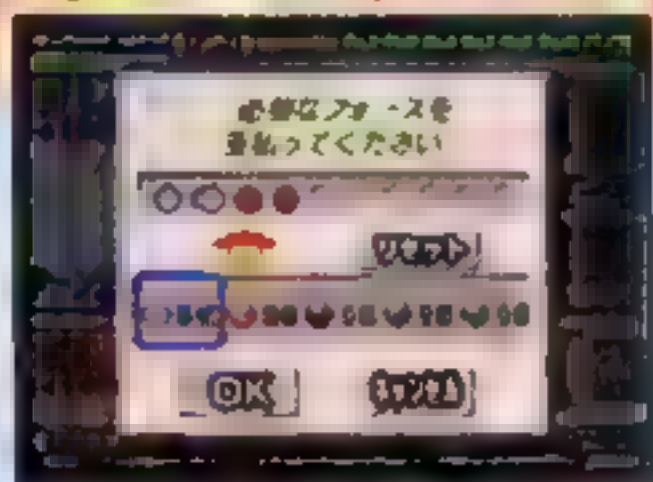
显示的基础数值；BP则没有上限可以强化，但是最低值为100。

10 使用区域，玩家可以直接将手牌中的动作、反击卡片拖拽到这里来使用，不必非要点击卡片再选择菜单了。在调动人物卡攻击或防御时也可以直接将卡片拖拽到这里来，十分方便。

11 对手的区域，对手的能量数、场上人物卡可以随时查阅，但是牌库、手牌和弃牌场则不能翻看。

能量系统介绍

能量(フォース)在游戏中是个重要的概念，使用卡片、启动异能、合体攻击和援护 几乎玩家的每一个动作都需要消耗能量。能量分为5种颜色，分别是白、红、蓝、黄、绿。其中白色能量可以用任意其他颜色的能量来代替，例如在需要支付3个白色能量的时候，用两个红色能量和一个蓝色能量也是可以的。但是白色能量不能代替其他四种颜色，其他四种颜色间也不能互相代替。在需要支付能量的时候，下屏上会显示一个支付界面，只要把相应颜色的能量拖拽到相应的位置就可以了。能量的来源一共有5种：



1. 在玩家的第一个回合开始时会自动获得三个白色能量，以后每回合开始时自动获得一个白色能量。

2 在玩家的回合开始时，场上每张由玩家操控的人物卡会提供给玩家一个能量，能量的颜色就是该人物卡属性的颜色。

3 在玩家的回合中，选择没有硬直的人物卡，会出现“フォース”的选项，选择该项后人物会进入硬直状态并且给主角提供能量，具体的颜色和个数就是人物卡产出能量(产出フォース)

中的数量。一般来说，普通的卡片都是产出一个能量，而稀有度A级和S级的人物会产出两个能量，更有一些特殊的人物能够一次产出三个以上的能量。

4. 在玩家的回合中，选择自己的手牌，会出现“丢弃”的选项，将卡片丢弃到弃牌场的同时，也能获得一个和卡片的属性相同颜色的能量，而且无论人物卡、动作卡还是反击卡都可以通过丢弃获得能量。

5. 一些动作卡、反击卡以及人物的异能也能直接带来能量。



战斗规则

游戏和其他卡片游戏一样是回合制，在战斗开始前，双方玩家要摇骰子比大小来选择先手和后手。在先手玩家的回合中，玩家可以通过丢弃手牌等方法获得能量，并支付费用来使用动作卡和人物卡。需要注意的是，人物卡在登场的时候是处于硬直状态中的，其他使用过启动式异能或是攻击过的人物卡也都会处于硬直状态，什么也做不了。直到该玩家的下个回合开始时，它们才能从硬直状态中恢复。

在使用动作卡和人物卡的同时，玩家可以使用场上未硬直的人物卡来攻击，点选卡片并选择“进攻”命令或是将卡片拖拽至使用区域就可以了，卡片上也会出现“ATK”字样，不过进攻方并不能具体选择攻击对方的哪张卡片或是对手本身。在所有攻击命令都下达后，就可以点击“攻击宣言”的按

钮来宣告攻击。这时防御方，也就是对手，可以选择用场上未使直的人物卡来抵挡进攻方人物卡的攻击(卡片上出现DEF字样)，也可以选择自行承受伤害，或是使用反击卡来发动一些特殊的效果。单张人物卡只能防御一张人物卡的攻击，而单张人物卡的攻击也只能由一个人物来防御。在防御命令下达完毕后点击“防御宣言”按钮，双方的人物卡就会展开一番厮杀。

如果被攻击力没有防御的人物卡，就会受到等同于对方攻击卡片的BP数量的伤害。如果遭到防御，则是对防御卡片造成伤害，同时攻击方也承受防御卡片造成的伤害，人物卡的HP被减为0则被K.O下场。但是即使攻方卡片的BP高于守方人物的HP，多出的伤害也不会作用于防御方人物本身，所以如果遇到防御方的卡片源源不绝上场时，如此的普通攻击就很难奏效了，这时进攻的玩家可以用“合体攻击”来打破僵局。当场上有两张属性颜色相同的卡片可以参与攻击时，进攻方就可以支付8个白色能量来发动合体攻击。合体攻击的攻击力按两张卡片BP之和来计算，如果遭遇防御，其攻击力高出防御卡HP的部分仍然会对防御方人物造成伤害，而参与防御的人物卡所造成的伤害完全由发动合体攻击的第一张的卡片承受，第二张卡不会受到任何伤害，虽然效果非常显著，但是发动时要耗费的8个能量也不是小数目，活用合体攻击，是打破僵局获得胜利的关键。

在战斗结束后，进攻方还要自行选择“回合结束”来完成自己的回合。这个时候虽然可以随意察看场上的卡片，但已经不能再使用卡片或发动异能了。

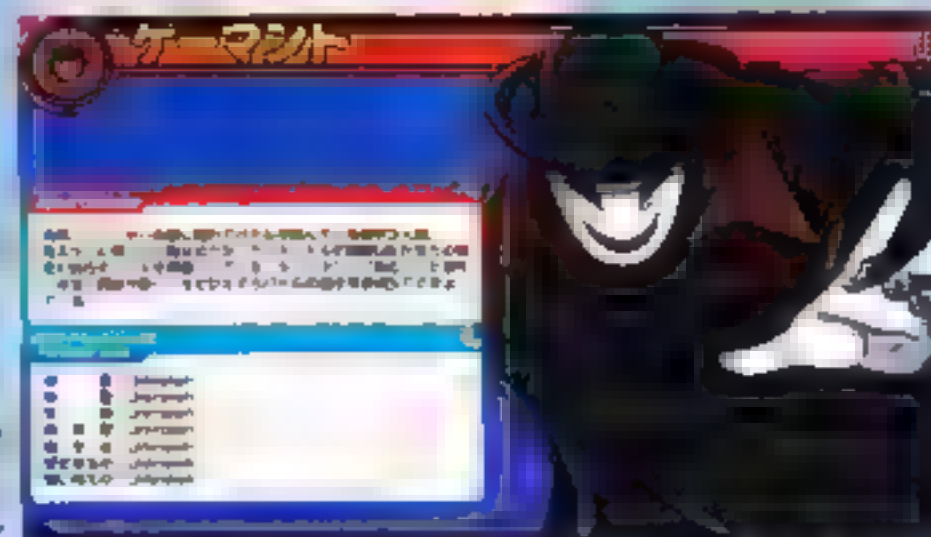


战术杂谈

作为一款卡片对战游戏，本作仍继承了SNK Playmore格斗游戏的一贯“传统”：平衡性问题。由于人物卡登场时处于硬直状态无法进行防御，所以先手玩家在第一个回合上场的人物卡可以在下个回合几乎不受任何阻碍地进攻，加上游戏中存在大量耗费一个能量上场、BP却足有400的人物卡，在后手玩家无法作出任何抵抗的第二回合就可能会失去1000以上的HP，非常被动。笔者曾在先手第一回合放上5张攻击力为40的人物卡，第二回合在对手没有任何防御手段时直接将其秒杀。

每回合每人一个能量的产出、合体攻击的存在以及低费用卡片的泛滥使得游戏中卡片的质量远没有数量有效，使用大量低费用的人物卡、少量肉盾再加上一些提供能量和抓牌的动作卡以及防御性的反击卡，在对手未站稳脚跟时就用大量的人物卡猛攻，足以应付绝大多数的战斗。不过这样的打法缺少后劲，如果几个回合没有灭掉对手让对方场上的卡片开成规模，则有可能被对方强力的合体攻击击败。

游戏在一周目通关后，主角制服了MAX以及幕后的黑手，将卡片战士们救了下来。这时卡片之塔的建设者，也是卡片战士大赛的主办者马基特宣布卡片战士大赛重新举行，而桑基要再一次攀登卡片之塔，和塔中的高手们进行一次巅峰对决，一些隐藏人物也在等待玩家的挑战。虽然游戏的流程略显单调，战斗的难度也并不是很高，不过用自己精心设计的卡组获得胜利还是很爽快的，和朋友对战讨论战术也能获得不少乐趣，而收集SNK和Capcom两家公司的格斗明星卡片的过程更是充满了惊喜，看着各路英雄跨越界限在同一块场地上打打闹闹，还真是非常有趣呢。





文 铭风 美编 咕嘈



陆行鸟作为《最终幻想》中最著名的吉祥物，在许多机种上都推出过以其为主角的外传性游戏。随着《最终幻想III》登陆NDS，厂商也顺势推出了这款以陆行鸟为主角的另类小游戏集合，让玩家进入童话世界中，开始神奇的冒险。

菜单介绍

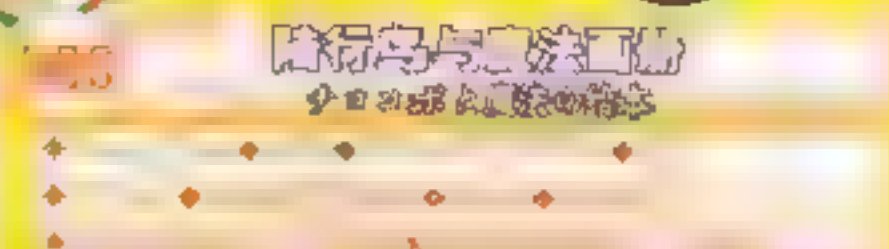
菜单介绍	
ストーリーモード	故事模式。
ウィークプレイ	快速进行游戏中各种小游戏。
マルチプレイ	多人联机游戏。
Wi-Fiコネクション	利用Wi-Fi网络连接进行卡片对战。
プレゼント	传送游戏，让没有此游戏的人能下载并体验一下。
オプション	系统设置。



游戏的操作

本作的操作十分简单，十字键控制陆行鸟移动，○键调查和决定，△键调出主菜单。同时这些操作也可用触控笔来完成，通过点击来移动和调查。

菜单介绍	
カード	编成卡片
セーブ	保存记录
オプション	系统设置
タイトルへ	回到系统主界面



游戏的流程

本作的流程十分简单，主要就是进入各个魔法画册，然后完成里面的游戏，满足条件后会出现故事的结局，让大地图上发生改变，从而进入新的地方，找到新的魔法画册。

迷你游戏

除了某些特定的游戏外，每个魔法画册的游戏都有两个游戏模式，单人游戏和对战模式。单人模式就是指一个人通过迷你游戏的考验，以夺取高分为目标。对战模式一共有5个等级，在不同的等级分别要跟不同的对手进行比试（后几个难度是和敌方角色比试），看谁获得的分数比较高。每个画册根据其游戏的完成情况（比如通过某等级的对战模式，单人模式中獲得多少分等等）而会出现各种结局或是获得卡片。当然，陆行鸟同伴的救助也要靠完成迷你游戏。在游戏第一章就会得到秘密透视镜，进入游戏后点击透视镜就可查看结局和卡片等的出现条件。



卡片战斗

在游戏进行到一定程度后，会发生和BOSS进行卡片战斗的剧情，在神秘的蒙面英雄的帮助下，陆行鸟可用画册中获得的卡片来编成自己的卡组，和敌人进行卡片对战。

卡片的战斗规则很简单，首先你要在カード选项中编成自己的卡片。选择编成好的卡组便开始战斗。每个回合开始会随机抽取一张卡片，然后从中选取一张开始战斗。电脑会根据双方出牌的速度来决定先后的攻击顺序，然后各自攻击一次。

攻击是否成功则根据双方牌面的图标来判断。剑形图标表示的是此卡片的攻击属性，对方此属性上没图标的话攻击便算成功，同时卡片的能力也会发动。对方此属性上是盾图标则让攻击失败。而对方此属性上也是剑图标的则攻击伤害减半，同时技能也不会发动。

部分卡片效果一览

やけど	烧伤	下回合火焰系攻击伤害加倍。
どく	中毒	下回合大地系攻击伤害加倍。
こおり	冰冻	下回合水系攻击伤害加倍。
しびれ	麻痹	下回合光系攻击伤害加倍。
らんもく	沉默	让对方下回合卡片技能无效。
かいふく	根据卡片特性来回复体力。	
ブロース	让下回合伤害减半。	
スロウ	下回合必定后攻。	
ヘイスト	下回合必定先攻。	



序章故事简介

陆行鸟和黑、白魔法师生活在一个由火、水、地、光四个属性的水晶所守护着的岛屿上。众人在牧场内过着平静的生活。有一天，黑魔法师带回了一本闪着奇怪光芒的画册，在不知情的情况下，陆行鸟打开了这本魔法书。但这个书竟然是大魔王的化身，苏醒后的魔王将牧场内的所有陆行鸟都吸了进去，进而封印在了卡片内。同时大魔王开始寻找岛屿上的四个水晶，企图利用水晶的力量来让自己完全复活。为了搭救同伴，陆行鸟开始了冒险。

画册攻略

第1章

利用神奇的画册的力量，陆行鸟成功放出了一个被封印在卡片中的同伴。而此时，坏陆行鸟米亚伊和皮卡布以及它们的领导者伊露玛出现，开始阻碍着陆行鸟的行动。冒险的第一次交锋在上方的火山地带展开。

※遇到ヘーモス后返回，便会出现蒙面英雄教你卡片的使用方法。和蒙面英雄战斗获胜后就可获得最初的卡组。可返回和敌人进行对战。

※后期的卡片战斗需要高级卡组。当发现无法进行对战时，回广场和蒙面英雄交谈就可获得高级卡组，可编辑三套卡组。

陆上龟壳

本作中的第一个画册游戏，在一开始会有些初期教学。游戏中要用触控笔点住下屏龟壳的边缘，通过转动龟壳来控制乌龟的前进方向，控制乌龟在尽量短的时间内躲避岩石到达岩山顶部，触控笔离开屏幕后乌龟会缩成一团，此时岩石不会对乌龟造成伤害。

陆上弹弓游戏

在屏幕上通过划动屏幕来画出叶子，让陆行鸟通过叶子的弹力来到达最高处。叶子的弹跳力和你画出叶子的大小成反比，即画的叶子越小，弹力越高。叶子的方向也有讲究，后期要通过改变叶子的方向来躲避炸弹球。战斗等级1胜利后会让地图上的叶子成长。

奔跑的火焰陆行鸟

卡片战胜利后继续前进。魔王召唤出火焰将道路挡住。然后就可在右边找到此画册了。游戏中，你要在下屏移动放大镜，来寻找隐藏在众多陆行鸟中的火焰陆行鸟。找到后让画面在其身上停留一下就可加一分。完成后火焰消失。

超级水陆金市

只有对战模式的游戏。要先控制陆行鸟走到中间的水塘，让身上粘水后可消除场景中的火焰，然后收集掉出的金币。除了这种收集金币方法外，还可以点击两次陆行鸟来攻击别人，收集他们掉出的金币。

胜利后复活了火之水晶的力量，不过却被大魔王乘虚而入，接着便开始了和魔王的卡片战斗。



画册攻略 第1章

虽然在卡片战斗中胜利了，但魔王却成功获得了力量，下一个目标是岛屿左边森林内的木之外晶。利用火之水晶的力量，森林的道路开启了，但前进不久后魔王魔法将敌人石化了。看来又要借助画册的力量了。

跟着独角兽乐团演奏音乐

跟着独角兽乐团演奏音乐。先看上屏或是听音乐来记住旋律中乐器演奏的顺序。然后控制陆行鸟在乐器演奏前站在下屏相应的乐器上。有些节奏切换比较快的要在乐器刚响过后立刻点击下一个乐器，让陆行鸟站上去。

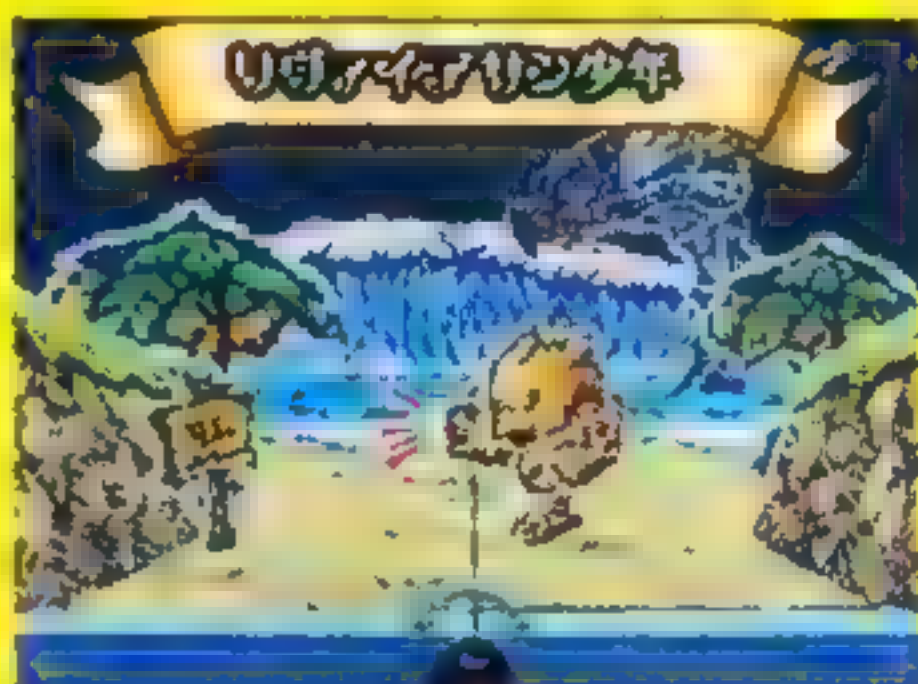
快速战斗 快速击退敌人

只有战斗模式的画册游戏。类似“模仿的旋律”，不过这次要在四个乐器之间行进。快速点击陆行鸟两次同样可进行撞击。不过效果不大，很难将敌人撞出乐器圈。

豆芽树小游戏

类似“豆芽树”的小游戏，也是在屏幕上画叶子。不过不同的是要画斜的叶子来让陆行鸟收集金币。要注意还有不要让陆行鸟碰到红色的减速按钮，会让你被泰坦打到而掉血。

接着大地之水晶复活，但守护兽独角兽的力量还是被魔王夺走了，开始卡片对决。



拉撒果实小游戏

这个小游戏的目的是收集拉撒果实。不过两边的希娃和伊夫利特会放冰块和火焰来攻击你。要边躲避攻击边吃到果实。被攻击到后陆行鸟会陷入冰冻或火焰状态，要快速点击来解除。

画册攻略

第2章

利用独角兽的力量，能够通过下方面的水域了。进入水下宫殿后又遇上了阻挡陆行鸟的敌人们。危急之际希德驾驶着飞龙艇挽救大家，不过之后因为能源问题而坠毁了。陆行鸟开始寻找能源贝壳。

※传送阵来到右边的进入顺序是 下、左下、下 右，将挡路的石板消除后从右边回来时进入上面一个传送点，然后往下就可以来到水晶的所在地。

一路吃果实

类似“拉撒果实”的小游戏，不过这次果实的取得是依靠你拨动陆行鸟来让其跳起，利用惯性吃到上屏的果实。要注意跳跃的过程中不能碰到空中的冰块和火焰。

万丈悬崖

在此游戏中，要和海啸兽进行追逐。当触控笔在下屏的滑动时陆行鸟就会上浮，反之则下潜。要控制陆行鸟躲避海底的岩壁和海胆。

黄金之王

每过一段时间海啸兽会卷出众多的黄金鱼，控制陆行鸟将鱼捕获后游到海啸兽头部将鱼喂给它就可获得得分。

积木小屋

控制陆行鸟拿取地上的积木，拼到三个房间里去，每个单位积木的分数是1。要想在对战中获得第一，除了初期就抢先拿到大块积木拼上去外，当积木小屋的最后一块是你拼入的，会有额外的加分。

再次和获得了水之水晶力量的魔王进行卡片战斗。胜利后获得了水之水晶的力量和大号的能量贝壳。



第1章

利用在水底获得的二个能源贝壳，终于能启动飞空艇了。下一个目的地是光之水晶的所在地，岛端左边的机械塔。

※密码锁处要输入 红 39、黄 20、蓝 62 这三张卡片可通过完成迷你游戏而在场景中出现。

长长水道

这次要控制乌龟来通过长长的水道，救助被冲走的仙人掌。乌龟的控制方法和第一个小游戏一样，不过这次松开触控笔后乌龟会快速顺流前进，在直路很有用。

灯笼怪追逐

本关的场景是积木房子的场景，你要在此躲避两个灯笼怪的追杀。基本操作方式是通过触控来奔跑，双击攻击对手。不过在灯笼怪逼近时建议不要进行攻击，因为操作不当会被逮个正着。

闪电迷宫

控制陆行鸟通过布满雷电的道路。具体操作是通过触控来行走，而松开触控笔停留。停留时视野会放大，可方便地观察地形。

雷电躲避战

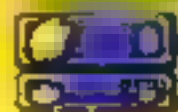
躲避场景中雷神放出的闪电，操作方式依旧是触控行走，双击撞击。这次的撞击很有用，看到敌人比你离雷电更近就将其撞过去吧。

光之水晶也苏醒了。在用卡片战胜了魔王后，它成功地利用了陆行鸟的力量将体内的水晶压制住，然后借用了伊露玛的身体苏醒复活。为了阻止世界被破坏，陆行鸟和伊露玛的亲戚涅尔克一起进入了中央广场的光柱。

四个水晶

最后的决战是一个类似于弹跳球的游戏，控制陆行鸟触碰弹过来的球，让球打中魔王的中心就可。而当你和涅尔克一同碰到球时，球会带着闪光击向魔王，后期要利用这种攻击才能获得最终的胜利。

30



いっしょいっしょ!

Puyo Puyo 15th anniversary

光环
收录

いっしょいっしょ! Puyo Puyo 15th anniversary

Puyo Puyo 15th anniversary

核心系统

任何方块游戏的核心都是“消除”，而《噗哟噗哟》的基本规则也很简单，“3个或者4个以上的同色噗哟连在一起（无论形状，可以是条状，也可以是块状，可以横，可以竖，有折角也可），这些同色噗哟就会发生消除，同时屏幕里的其他噗哟会人为它们的消除而在重力的作用下下落。这些下落的噗哟如果能紧接着形成4个相连，就会发生所谓的连锁消除。不管是单次消除还是连锁消除都会给对手设置干扰噗哟，连锁数量越大，给予对方的干扰噗哟的数量越多。如果玩家一直无法消除噗哟，当自己的噗哟堆至屏幕上方的红色“X”处时，游戏就会判负。

开启隐藏要素

在游戏的标题画面里，同时按住L键和R键不放，然后按照顺序输入上、下、右、左、X、B、Y、A，听到效果音后表示秘技使用成功。这时再进入游戏，就可以看到所有的隐藏角色和隐藏模式都已开启。

相杀系统

对战中，消除噗哟会给予对方干扰。但是这些干扰噗哟并不会直接落下，而是等待玩家当前的噗哟块放置完毕后才会上落。如果玩家能够利用当前的噗哟快速消除，那么对方的消除就可以和对手的干扰噗哟进行所谓的“相杀”，让干扰噗哟的数量减少。如果连锁数多，甚至可以完全排除对方的干扰噗哟并返还给对方。

丰富的游戏规则

尽管游戏模式多和多样，但我们只要掌握各模式下的规则，就可以顺利游戏。

噗哟噗哟

沿用传统《噗哟噗哟》的传统规则，游戏中不存在相杀系统，双方造成的消除都会直接给予对方作用干扰。因此可以说这是《噗哟噗哟》的规则。

噗哟噗哟通 ぷよぷよ通

该模式比起前者来引入了继承系统,同时可以看到接下来两步内CPU给自己提供的后续噗哟。

狂热噗哟噗哟 ヤ・ヤ・フーハ

在“噗哟噗哟通”规则的基础上加入了特别的“狂热状态”。如图所示,完成情杀就可掌管屏幕中间的狂热槽,激情高涨后就会进入狂热状态,同时出现倒计时。在狂热状态中,CPU会为玩家一些已经排好的噗哟阵,只要玩家稍微有点脑筋,就可以利用这些噗哟阵完成强大而华丽的连锁。此时是秒杀对方的最好时机。此秒结束时狂热状态解除。该模式的中心思想就是利用狂热状态的强大攻击一发终结对手。而要进入狂热状态就得不断地完成情杀,这就颇有后发制人的意味了。当自己零零星星的干扰噗哟不能给对方造成威胁时,不如故意让对方给自己干扰,然后安心补差,进入狂热状态一发终结。

大回转 バ・バ・ル

屏幕上方会显示倒计时,倒计时0秒,背景会发生180度的回转。所有的噗哟会因为重力完全倒转并不落到另一面。同时倒计时会再度开始。因此反复。

发掘

该模式一开始就有现成的大量噗哟堆,在噗哟堆的最底层埋下一颗星,让玩家利用其他噗哟将这颗星消除掉。就可以直接给予对手8颗星星状态的干扰噗哟。这些干扰噗哟的数量惊人,是远超过普通链连锁威力。该模式的中心思想就是,用层出不穷方法比对手先消除星星。

炸弹 ビ・バ・ル

该模式的消除能给予对手干扰的炸弹。炸弹下落落在4回合后就会爆炸。受到炸弹波及的噗哟会全变成干扰噗哟。

探照灯 サ・チライト

屏幕上方会有探照灯的光束来回探索。除了光束触及的部分,背景的其他部分都是黑色,也无法看到光束以外的噗哟。对玩家的记忆力有一定要求。

持续狂热 サ・トフーハ

狂热噗哟噗哟的疯狂版本。该模式刚开始会进入狂热状态。玩家可以尽情发挥自己的计算能力追求最大连锁。

水中噗哟 ミ・ミ・ル

下落时噗哟会悬浮在水面,新的噗哟会直接把旧的噗哟往下推。是要求玩家能够逆向思维的棋类。

冰结噗哟 ヒ・ヒ・ル

该模式消除后给予对方的是干扰噗哟,而是普通的噗哟。不同的是这些噗哟都被冰层包裹着。冰层会在冰结噗哟下落的第三回合完全融化。假设冰层融合内对手的部署没有被打破,那么融化之后的噗哟反而会给予对手帮助。可以说是“把双刃剑”。

解谜噗哟 ミ・ミ・ミ

该模式下的东方并不构成直接对抗,而是通过完成CPU给出的任务,如形成若干连锁等。最先完成所有任务的一方会获胜。

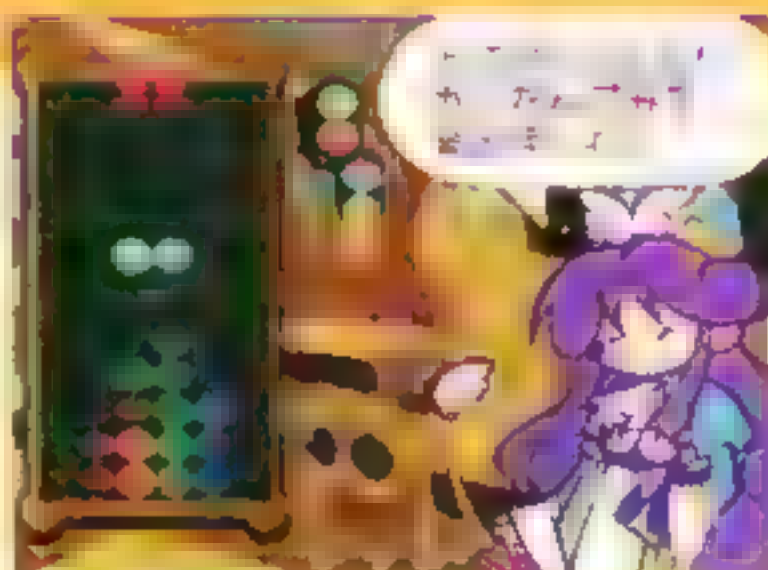
巨型噗哟 ギ・ギ・ル

该模式的噗哟是其余模式的4倍,造成多重连锁可以说不那么容易。抛不管神妙连锁到何种程度。



关于教学模式

本作中最为体贴的就是设计了单人模式下的“じゅぎょう”教学模式。该模式集中教授玩家如何进行连锁消除,按照掌握难易度分为“阶梯连锁”、“夹层连锁”、“折返连锁”三种,其中详细的讲解和体贴的提示作业已经不需要笔者废话介绍了。熟练该模式后你就能很好体会本作的博大精深了。



光环
收录



笑傲于硝烟战场，掌握胜负于帷幄——由元气制作的“《大战略》系列”推出PSP版的第三作推出了，对于喜欢战略SLG的玩家来说，无疑又是一件值得高兴的事。在大家准备开始参入到这场新的战争之前，马修先给大家讲一下此次战争的一些要点。

文 马修

美编 紫枫

大战略

PSP

大战略 ポータブル2

大战略 便携版2

◆ 2008年12月14日 ◆ 3卷

◆ 1-2人 ◆ 15000-4800日元

◆ 4711 5000 ◆ 15000-4800日元 ◆ 全年版

菜单选项

シナリオモード

剧情模式，游戏的主要模式，游戏的剧情便是在该模式下发展的。

フリーモード

自由模式，剧情模式通过的关卡可以在此模式下重复挑战，还可以选择势力、初始军资金并进行天数等设定。选择剧情模式的主角部队“WIKKOS”、ワイルドギンガ的话，还可以直接用剧情模式留下的兵器。

ミッションモード

任务模式，都是老玩家对此基本要素及战

术的熟悉程度的课题式、小型关卡。

通信対戦

和其他玩家对战。

兵器图鉴

查看已经入手武器的真实资料。

オプション

设定选项，包括BGM、战斗画面的开启关闭以及战斗单位在地图上的移动速度等的设定。

セーブロード

存档及读档。

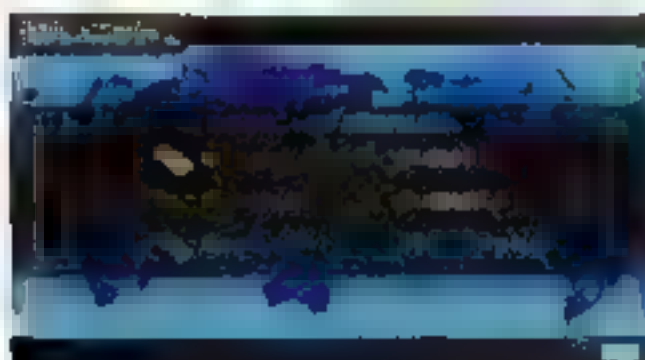
来自于现实的战斗兵器

其实这次对于“《大战略》系列”也算不上新鲜事了，不过元气版《大战略》收录了同属“SL”《超级大战争》系列的战争画面直的特点，战斗画面异常真实有魄力，而在战斗画面上，明显比前作更细腻了。相信玩家看到现实中难得展现雄姿的兵器在游戏中呼啸作战时，一定会为之兴奋的。



▲现实中和游戏中的美国M1A1主战坦克

读取前次战争的记录



刚开始游戏时，游戏会有读取前作记录的提示，有前作记录的话就浪费不了。读取后会追加一些战斗单位，比如马修读取的前作通关记录，就追加了鼯鼠战车驱逐车(Wiesel)、PzH200自行榴弹炮、Gepard A1自行防空车、JHT虎式直升机(UHT Tiger)以及GM国的步兵和战斗工兵。

战争与战争势力的选择

众所周知，前一次战争，也就是去年年末发售的PSP版前作的战争起因是东亚某国向另一国发动侵略，于是卷进了世界不同立场的国家。这次的战场则转移到了中东，地下丰富的石油给那些原本安于享乐的人民带来财富的司



▲帮助巴国 阻挡美德联军进攻

时，也带来了不少麻烦。而你，也就是玩家，则和上次一样，带领你的佣兵部队WinKids参与到这场战斗中来，发战争财的同时，也可以利用与你合作的势力以及你为敌的势力，在战争中采增加你部队的新兵器的研发，因此，咱们就剩在一棵树上吊死，灵一点，反正每场战斗开始前，咱们都可以选择接受哪方势力的邀请，打几场生色的胜仗，那些雇佣势力就不敢招募你的军队了。还等什么，为了军金，为了自己的部队更强大，与中东进军吧。

另外提醒大家，和前作一样，本作也没有海战，因此大家一般去过大目的陆军力量利空军力量就足够了。

在蜂窝状地图上激战

不管是从陆地上还是天上，到了《大战略》里，中破第一次蜂窝状的战场，每一格子只能容纳一个战斗单位，且不能离开，也就是说，即使是陆地上的战车，也是不能离开的战斗机和轰炸机一样，而被困住的战斗单位，只能绕道“附庸者”，被其秘密计数，当然，灭掉就没事了。

游戏时，对着战斗中的格子，就出现该战斗单位的一秘密计数，按△键可以攻击范围。选择移动路线时，按方向键←或→可以应向左和向右，同样，↑+↓键可以对应左上和右下，选完移动路线后再按△，游戏会给出一条最短路线。路线的选择在游戏中的意义重

大，尤其对于那些装备精良的飞机，格子的秘密计数就有可能会直接导致其生死。一般选择路线时，按△选择的格子路线是就主了，但是在战斗中，最好能避开敌方单位攻击范围，最好还是自己选择路线更安全。



▲广袤的地图上的对决

战斗、生产和分支关卡

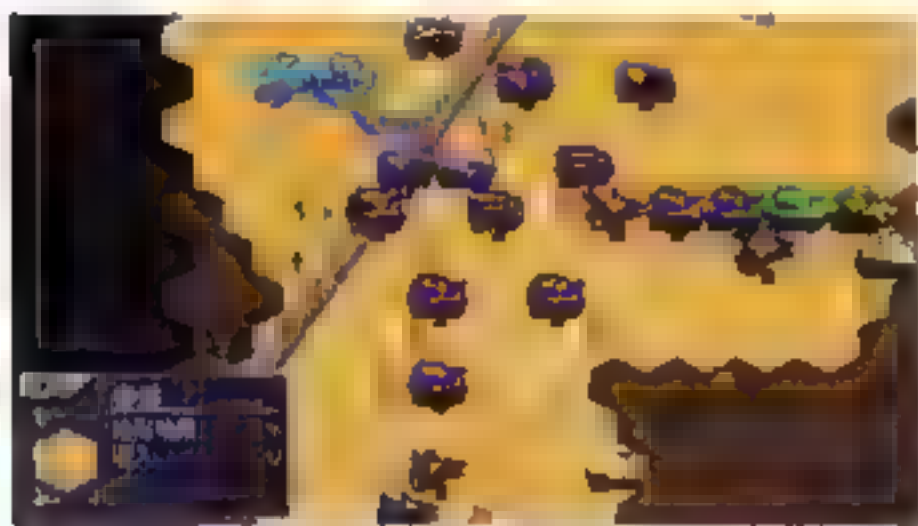
游戏中，行动被分为战斗和生产两个部分，大概是为了和《超级大战争》、世嘉《大战略》这些经典的战争SLG作出些区别，使得本系列在战术上也和其他战争SLG有很多大不同。大多数兵器在生产出来之后的下一回合就可以使用，但有些兵器的生产周期比较长，比如防空导弹车就要两天的时间才能生产出来。

游戏有很多分支关卡，你在某一战所帮助的努力及战斗结果都会影响走势，其中不乏失败了才出现的分支，但失败后所有兵器都没了，因此这样的仗打起来会很累。



会战和雾战

因为是帮别人打仗，所以基本不用去担心和军作战——是你帮别人嘛。因此呢，游戏中的战斗几乎全都是多万参与的大会战。这些会战的普遍特点是参加势力多，有的时候是三厂混战，有的时候是四方大战；另一大特点是日持久，战线长，再厚的部队面临未知领域，也不敢贸然行动，而且本作中的战军兵力都非常大，武器布局也非常考究，因此每场大仗打下来，都会让玩家长出了一口气——终于打胜了！



▲面对未知领域，要小心推进

其实战场面积大、敌人强等这些都不是作战时间长的理由，关键是游戏在除了开始几场入门战斗外，后来的几乎都是雾战，即视距有

限，看不到未知领域遭遇敌军的话，就会遭到伏击，因此雾战、或者说在整个游戏中，侦察都是十分重要的，侦察范围最大的是侦察机和防空导弹车，但是造价高昂，因此侦察机要小心使用，防空导弹车则最好不要在进攻时来做侦察车，一般的常用的侦察单位是步兵战斗车，三格的侦察范围虽然略逊于侦察机和防空导弹车，但造价低廉，机动性高，可以运送步兵，甚至能攻击到低空飞行的直升机，因此实用性非常高。战斗机、攻击机的侦察范围都是两格，在以阶梯式攻击方式摧毁战军的火箭炮、防空导弹车的部队组合时可以用到。

由于雾战中彼此难以见到，因此“《大战略》系列”的偷袭战术在本作中同样可以运用到。不过用来偷袭此方为主战地较远的补给基地还可以，想直接偷袭敌军大本营基本很难，因为大多数时候，敌军部队的构成都是攻守兼备的，加之我方离敌军总部太远，路上稍微发现就会被炸成炮灰，不过对于喜欢挑战的玩家可以尝试一下。

兵种相克

前作中，如果两辆步兵战斗车对上的话，会出现两支部队顶在一起、又谁也无法将对方消灭的变态局面。本作对此做了修正，使得兵种相克更加接近现实，即使是步兵战斗车之间的作战，先手攻击的一方也会打掉对方差不多一半的HP。强度上，陆战的最强兵种是坦克，但是面对机动灵活的反坦克车辆要小心，空中部队对地面部队有绝对优势，但是一旦遭遇地面的防空车或防空导弹车，就只能引颈待戮了。最弱的就是步兵，但可以占领城市和基地，因此



又是最必不可少的，因此在抢夺城市群及基地的拉锯战中，保护步兵更显得非常重要。

在游戏中后期，会出现一些造价极高的兵



▲在云端实施轰炸的B52轰炸机，威力和气势都没得说，但是造价和修复价格同样非常惊人！

器,但是这些高级兵器未必都特别有用,不仅要攒钱攒很久,部队受损后回复的金额也十分惊

人。除非是远程高级兵器,一般的近战用常规兵器就足够了。

武器的升级与留存

和系列一样,本作中的武器同样会升级,升级后的武器可以在以后的战斗中直接制造出来,对于那些快升级的兵器,同样要谨慎使用,尽量不要令其冲锋陷阵或当盾牌。

战斗胜利后,该场战斗的武器会保留下



▲18个战斗单位,全都带到下一场战斗中去吧。



▲74式战车进化后,燃料、弹数 and 回避率都有增加。

来,注意,只有有经验值的战斗单位才能保留下来,因此,战斗收尾时,如果还有经验值为0的火箭炮、战斗直升机等高级战斗单位,最好留下一队步兵或一些补给车留着让它们消灭。

城市基地争夺战

游戏中有五种补给地区,分别是小城市、大城市、补给基地、陆军基地、空军基地及司令部。小城市每天提供500的军资,大城市可以提供1000,城市无论大小,都可以由麾下的步兵部队一回合占领,并可以容纳进两个战斗单位,在回合结束后给予燃料和弹药上的补给;补给基地可以容纳下一个陆空战斗单位,并在回合后给予收纳部队以补给和完全回复,陆军基地和空军基地分别可以生产陆战及空战作战单位,最多可以容纳五个陆战/空军基地为陆战/空战单位,并在回合后给予完全回复和补给;司令部则是交战双方的大本营,司令部被占领便被判失败。

游戏中,最容易占领的就是城市,除了每天的军资增加,还可以直接观察到城市周围两格内敌军的举动,如果占领的是敌方基地相邻城市,那战略意义更大。补给基地、陆军基



▲在城市中发动攻击的Abc火箭炮部队

地、空军基地和司令部都无法在一回合内占领,而步兵单位又不堪一击,因此最好多准备出一支步兵部队,一旦正在占领中的步兵就义,下一队步兵立刻就可以把基地占领。不过基地也好,司令部也罢,大多是重兵把守,想要夺取,一定要做好充分的准备和部署。

无论城市还是基地,收纳在内的兵器都不会受到攻击,次回合则可以直接行动,利用这点,我们可以将火箭炮、防空导弹车这些威力大但不宜与敌正面交锋的战斗兵器开进城市收纳起来,下回合配合坦克等部队可以一举破坏敌军的基地防卫。但是基地或城市被敌军占领后,其收纳的部队也会消失,因此让城市或基地收纳战斗单位前,要先确保该收纳地点不会被占领。





玩机PSP

PSP软件新闻



随着破解固件的推出，PSP破解再一次暂时完美。刷过3.02 OE后，PSP不仅可以直接运行ISO，还能玩PS模拟器。再加上破解固件的推出，以前的破解软件不再需要，使用一热解，两手来恭喜。

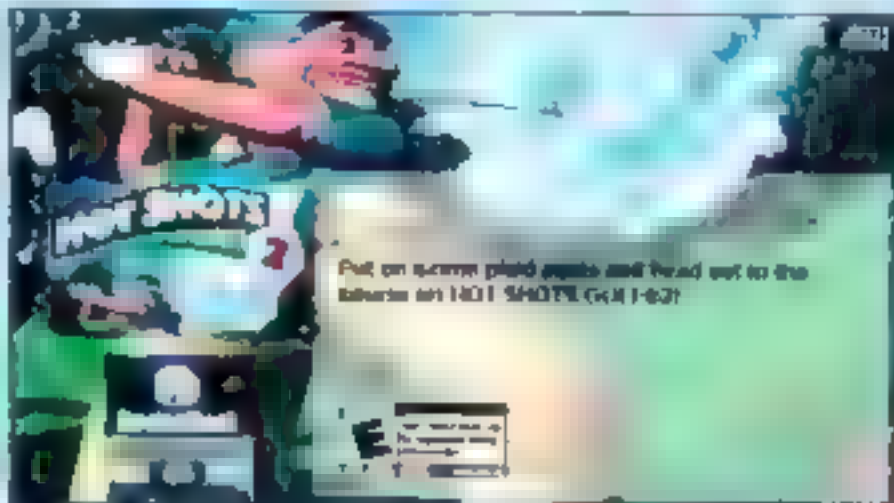
游戏破解

3.02OE刷机固件推出

Dark Alex果真非同一般，在推出2.71SE刷机固件后，再次跟进，于12月22日发布3.02 Open Edition-A（简称3.02 OE-A）刷机固件。这个固件可以在1.5版或者2.71SE版的PSP上使用，刷过5玩家可以直接从系统界面中启动ISO而无需进入DevHook。3.02 OE-A固件在功能方面同索尼官方的3.02固件一样，摄像头拍照、遥控PS3等功能都可以正常使用。比起DevHook模拟的3.02系统，3.02 OE-A破解了密钥文件，可以运行索尼官方的PS模拟器。

12月25日，Dark Alex再次带给大家惊喜，推出3.02 OE-B刷机固件。这次的版本

对PS模拟器进行了更深一步的破解。用户可以用Dark Alex提供的程序，将任意PS ISO打包，放到刷过3.02 OE-B的PSP上来运行。用户可以无限制地重温PS上数千款经典游戏。3.02 OE固件的刷入方法和PS模拟器使用方法请参看本辑《掌机王SP》中的详细介绍。



2.8版降级程序出炉

正当大家还沉浸在3.02 OE刷机固件所带来的喜悦时，另一个好消息传来。12月23日，PSP用2.8版系统降级程序正式推出，用

户可以将自己的PSP固件版本从2.8降级成为1.5，从而运行自制软件和游戏。这次的降级程序由0okm开发，不过依旧不能为TA-082主板的PSP降级。

PSP游戏Dump继续

PSP 游戏 Dump 仍在继续, 近期被成功 Dump 出来的游戏包括《大战略 携带版2》、《麻将格斗俱乐部 全国对战版》、《捉猴啦 比波猴赛车》、《世界传说 光之神话》等。另外, 还

有八款索尼推出的PSP用PS官方模拟器游戏也被成功Dump出来。这些游戏分别是《妖精战士》、《铁拳II》、《虹吸战士》、《古惑狼》、《生化危机I》、《大众高尔夫II》、《极限滑板》、《恶魔先生》。随着PS模拟器的破解, 相信一段时期内, PS 游戏 ISO 下载也将成为热门。

模拟器

GPSP新版放出

PSP 上最好的GBA 模拟器 GPSP 于 12 月 15 日推出 V0.9 版。新版的改动部分非常多, 修正了立体声左右颠倒、在慢速记忆棒上存档速度、读取存档文件崩溃以及 14bit EEPROM 地址问题, 加入了双倍缓冲渲染, 支持了自动跳帧、金手指功能, 可以使用骨杆并能改变 CPU 速度。



自制软件

IR Shell新版推出

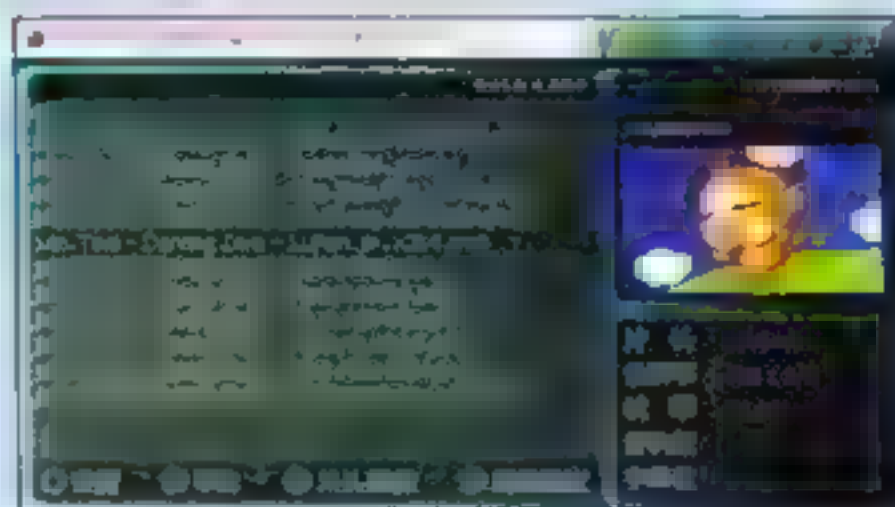
PSP 用多功能软件 IR Shell 于 12 月下旬推出 V3.1 版。新版能够在 2.71 系统下启动红外遥控, 支持在 IR Shell 中运行 DevHook V0.61, 加入了 Html 网页文件浏览器, 增强了网络模块和 UMD 引导的兼容性。另外还修复了开启 Allow Adhoc PC Connection for Homebrew 时, 2.71 SE 使用 1.6 核心模式运行 IR Shell 可能导致的 PSP 死机问题。目前 IR Shell 还无法正常显



示超过2GB记忆棒的剩余容量, 只能支持最多10个插件程序。

PMPlayer Advance发布

由国内玩家 Cooley's If 等开发的 PSP 用媒体播放器 PMPlayer Advance 于圣诞节期间推出。PMPlayer Advance 基于 PMP MOD AVC V1.02M 开发, 同样能够播放 PMP AVC 视频。相比较于 PMP MOD AVC, PMPlayer Advance 的界面更加漂亮并提供完善的帮助信息, 可以打开任意目录下的媒体文件, 能够显示每个影片的详细信息以及预览图。PMPlayer Advance 对外挂字幕核心进行了改进, 可以使用更漂亮的 TTF 字体, 内置字幕编码设置功能,



可以设定字幕大小。另外软件还加入对 USBHost 的支持, 可以通过 USB 线直接播放硬盘上的视频。以后还会支持通过无线网络播放硬盘视频。

相关软件应用

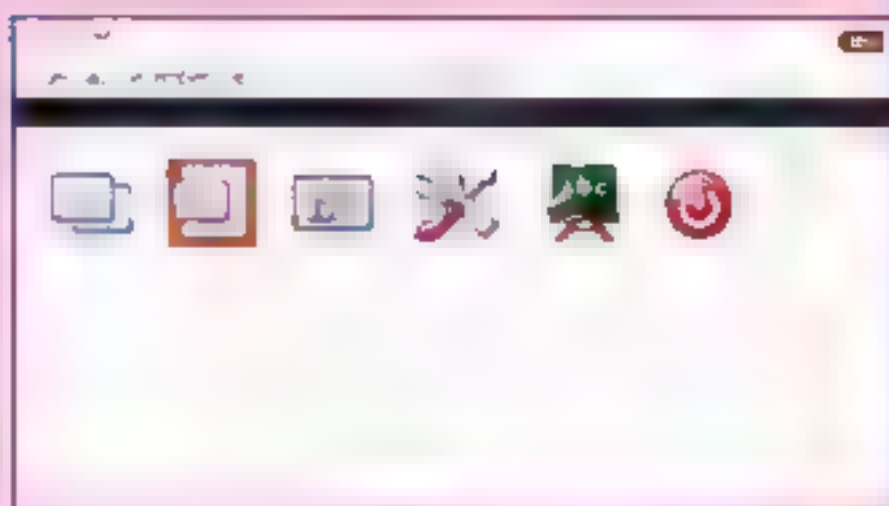
CWCheat

PSP用金手指CWCheat于12月23日发布V0.1.6 for 3.02 OE版,加入对3.02 OE固件的支持,并去除了与DevHook的关联,删除了不必要的安装文件。

PSPoste

PSP用邮件收发程序PSPoste于12月下旬推出Beta 3版,支持了GMail以及SSL、

TLS协议。PSPoste能够通过POP3和SMTP协议收发邮件,不过不支持中文显示。

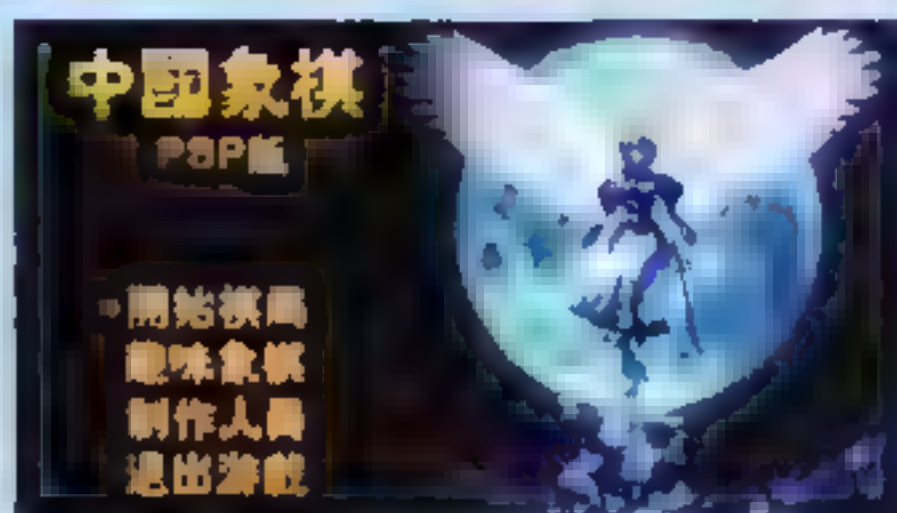


同人游戏

《中国象棋PSP》正式版发布

由国内开发小组PSP Borad Game Studio制作的PSP同人游戏《中国象棋PSP》于12月中旬推出正式版。游戏分为通常棋局和趣味象棋两种模式。通常棋局模式又分为四级难度,对应不同的电脑AI。级别越低,AI的思考时间越短,反之越长。游戏时,用PSP方向键移动光标,按○或△拾起、放下象棋。按△键返回标题,按START键投降并进入下一局。

趣味象棋模式是大家常在街边见到的挑战残局,如果不知怎么走,还可以找AI来



帮忙。游戏时,按□键进入下一局,按START键重新开始本关,按SELECT键向AI求助。本作的系统已经相当完善,完全可以媲美商业游戏,喜欢下象棋的朋友不要错过了。

相关软件应用

Treasure of Pharaoh

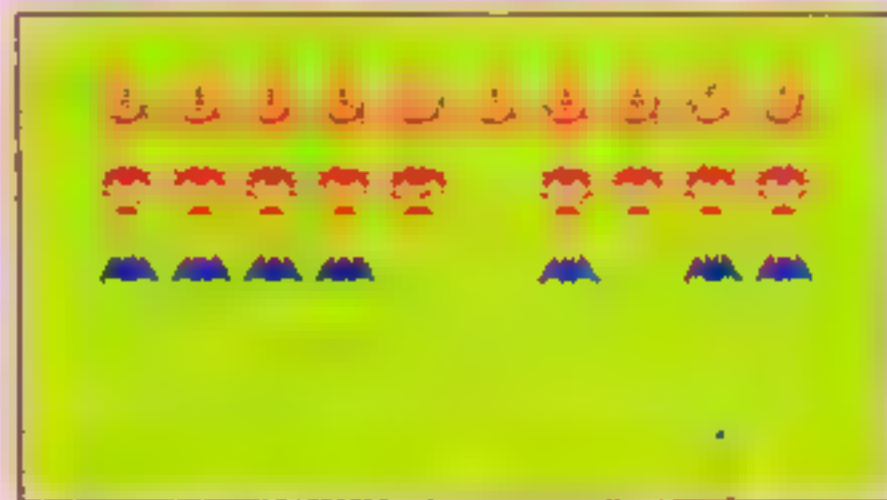
仿《挖金子》的PSP同人游戏《Treasure of Pharaoh》于12月中旬推出V0.2版,加强了敌人AI,提升了画面质量,加入菜单按钮和高分模式。游戏时按住△键再按○键可以返



回上一关卡,按R键跳到下一关卡,同时按住L、R键为重玩游戏。

Space Invaders Portable

PSP上的仿《太空侵略者》同人游戏《Space Invaders Portable》于12月23日放出V1.0版,加入了分数和高分设定,采用了全新图形,并提供了更多的主题供用户选择。



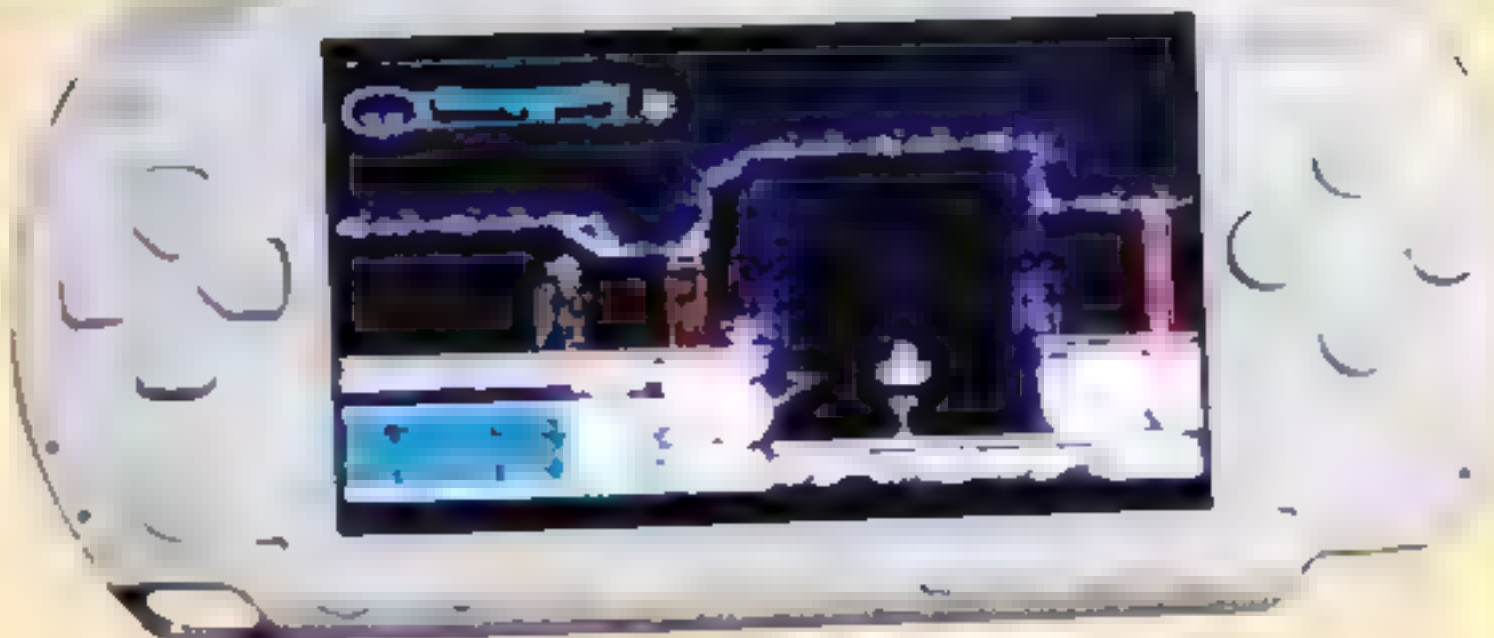
「一口气看完几款PS3移植到PSP上玩」虽然画面很拙劣,但有种久违的感动。目前破解的PS模拟器所要解决的,一是图标自定义问题,另一个是手柄震动问题。当然,如果能够将模拟器与ISO剥离开,不用打免更好。最后给出本期软件的下载地址,网址为<http://www.pspgame.com>。并祝各位读者新年愉快。

来自Dark Alex的圣诞礼物 打开潘多拉魔盒

文 寰仔 编 米格

——3.02自制固件震撼发布，海量PS游戏完美运行

经过一段时间的休整，Dark Alex终于振奋起精神，再一次回到PSP软件开发的行列。而这位天才黑客在回归不久，就在圣诞节向Sony投下了又一颗重磅



▲在PSP上再见阿鲁卡多的身影 恐怕许多玩家都感动得要落泪了吧！

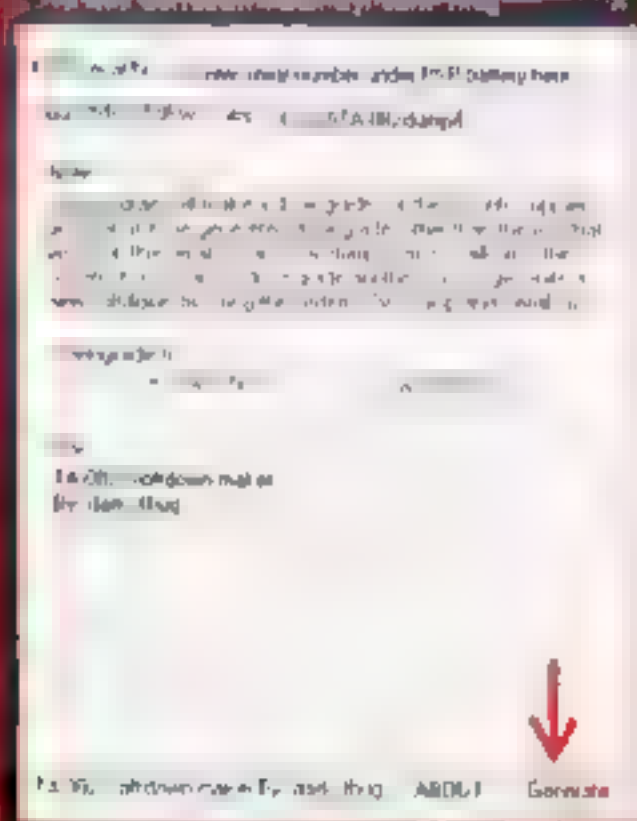
炸弹——功能强大的3.02 OE自制固件正式发布！它不但将1.50与3.02系统扬长避短地整合在了一起（与2.71 SE自制固件原理相仿），还超越了DevHook 0.5101，成功地破解了3.0x系统下的官方PS模拟器。这款自制固件的最新版本能够让你将任意一款PS Pso文件与模拟器打包运行，功能强大得实在让人汗颜。下面，就让我们一起来看看这款自制固件使用方法吧！

近期破解大事记

进入2004年12月，PSP破解方面的消息真是层出不穷。先是11日名震天下的2.71的玩家在11日放出2.71 SE的降级程序，搞得整个网络都传得沸沸扬扬，但很快就被黑客老大Dark Alex否定了软件功能的真实性。软件作者也很快站出来道歉。12日，Dark Alex正式放出了3.02 OE自制固件的最新版，成功破解PS模拟器的数字授权验证，让玩家通过别人的授权，就能使用网络上放出的官方PS模拟游戏。成为2004年最为震撼的“100功能”的自制固件系统安装方式及破解流程被Team Meow主验证，并在24日由国外玩家Kevin Skelley放出了2.71 SE权限固件Demo程序，实现了完整Flash0固件包括Flash0、Flash1等固件芯片中所有数据的功能。4日平安夜，Kevin放出了1.50 SE适用的1.50降级程序。6 PSP高版本降级又推进了一步。15日，也就是圣诞节当天，Dark Alex发布新版本自制固件3.02 OE，将它作为最棒的礼物献给了广大PSP玩家。

新版本介绍

3.02 OE自制固件是Dark Alex在2.71 SE自制固件的基础上，成功破解了PS模拟器的数字授权验证，让玩家通过别人的授权，就能使用网络上放出的官方PS模拟游戏。成为2004年最为震撼的“100功能”的自制固件系统安装方式及破解流程被Team Meow主验证，并在24日由国外玩家Kevin Skelley放出了2.71 SE权限固件Demo程序，实现了完整Flash0固件包括Flash0、Flash1等固件芯片中所有数据的功能。4日平安夜，Kevin放出了1.50 SE适用的1.50降级程序。6 PSP高版本降级又推进了一步。15日，也就是圣诞节当天，Dark Alex发布新版本自制固件3.02 OE，将它作为最棒的礼物献给了广大PSP玩家。



▲最新降级的固件在网上引燃了不小的风暴，玩家们纷纷下载，准备重新生成自己的PS模拟的再次运行。这样玩家就再也不用等待Sony官方放出PS模拟游戏，而能够自由制作自己喜欢的PS模拟游戏。而在12日，Dark Alex主权的2.71 SE降级程序也已经放出。不过由于时间有限，想要了解新版本降级程序的详细使用方法，还请大家关注本辑的《掌机王SP》。

3.02 OE功能介绍

●实现了所有3.02系统应有的功能，摄像头支持、遥控PS3、音乐显影器……当然，还包括通过PS3下载的PS模拟器。

●可以通过1.50和3.02实模式运行自制软件。

●解除UMD视频光盘的区域码锁定。

●加入PSP内核区域选择功能。

●加入×键和□键互换功能。

●加入免上网激活WMA播放功能。

●加入免上网激活Flash Player功能。

●解除PS官方模拟器的数字授权保护功能，允许玩家使用他人PSP主机生成的授权保护文件来运行官方发布的PS模拟游戏。

●加入PS模拟游戏制作功能，打通了替换官方模拟游戏中整合的PS游戏镜像的方法，告别任何PS游戏的模拟器运行，真正“新”入主机。

刷机指南

有了3.02 OE自制固件的强大功能，你一定也心动了吧。下面，就让我们一起来看看如何安装这款自制固件。由于这款自制固件与2.71 SE同为Dark Alex出品，因此3.02 OE在安装、升级的方法上也与2.71 SE完全相同。需要注意的是，根据Dark Alex的说法，这款自制固件只能针对非TA-82主板的1.50版本和刷新了1.50 SE固件的PSP使用。但经笔者验证，对于采用全新主机硬降级到1.50版本的TA-82主板PSP，也是一样可以安装这款自制固件的，而且至笔者完稿之日并没有发现有任何使用问题，但很有可能无法通过自制固件安装包中自带的修复程序降回1.50版本固件。不过还是希望使用TA-82主板硬降级的玩家在刷这款自制固件前慎重考虑，至少在联系好能够提供硬降级服务的店商后再刷，以保证刷机变砖后能通过硬降技术进行修复。

1. 下载3.02 OE-A的安装程序，解压缩后将里面的oeupdmaker、oeupdmaker%、302oeflasher、302oeflasher%四个文件夹复制到PSP记忆棒下的PSP\GAME文件夹下(使用2.71 SE的玩家放在PSP\GAME150文件夹下)。

2. 下载SCE官方的1.50和3.02固件升级

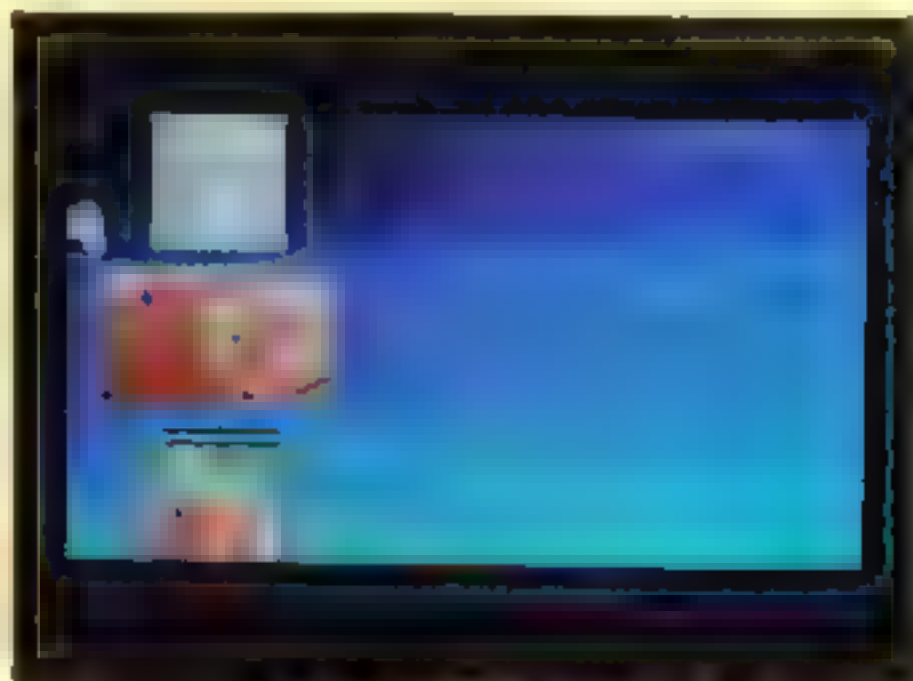


▲用这款程序就能生成新的固件数据包

包，并将升级程序EBOOT.PBP文件名分别改为150.PBP和302.PBP，拷贝到记忆棒中PSP\GAME\oeupdmaker文件夹下。

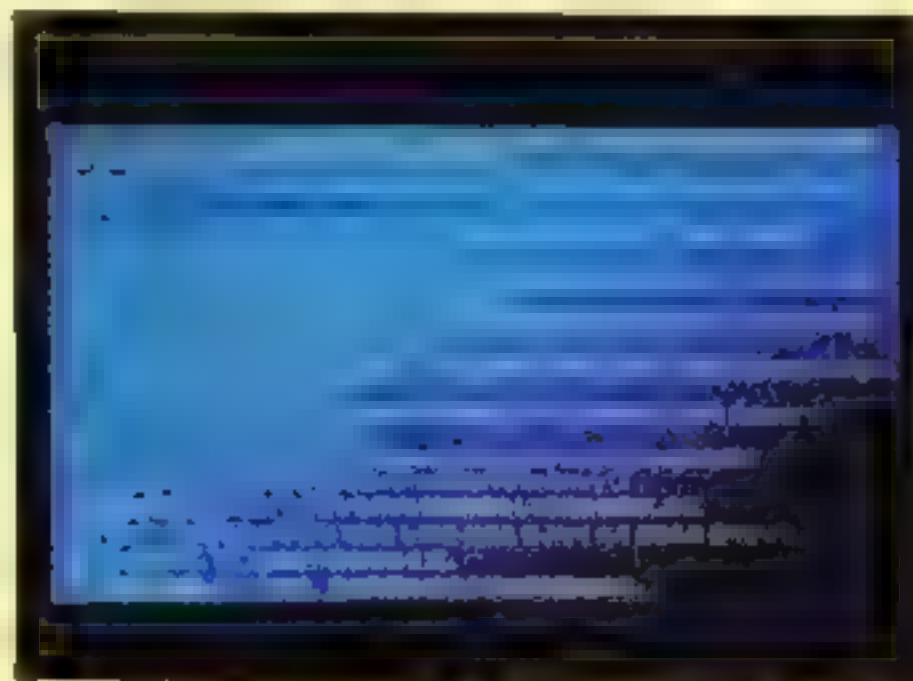
3. 保证记忆棒仍然有1MB的剩余空间，然后在PSP上运行“3.02 OE-A Update Maker”，程序会自动生成固件数据包，完成后自动回到系统界面。

4. 将PSP\GAME\oeupdmaker下生成的DATA\XA-150和PSP\GAME\oeupdmaker文件夹下。



▲运行OE-A的刷机主程序

5. 在PSP电量高于75%的情况下运行“3.02 OE-A Firmware Inst.”进入刷机程序，按×键程序开始刷机。这时一定保证PSP不会被



▲系统提示设定信息损坏，会自动重置PSP为出厂状态。

意外断电或关闭,否则很可能导致PSP直接变砖。稍等片刻后刷机完成,当显示“Done. Restart the psp manually.”的字样后,表示刷机完成,拔PSP开关数秒关机再重新启动,就会看到固件已经更新到3.02 OE-A了。另外,刚刷完的系统可能会提示设定信息错误而出现蓝屏说明信息,不必慌张,只要在确定后重新对PSP进行出厂设置即可。需要注意的是OE-B里无法将系统语言设定为简、繁体中文,即使你选择中文,系统也会自动设定为英文界面,但不会由于语言选择错误导致PSP变砖。

8. 下载3.02 OE-B安装包,解压缩后将里面的OE-B_UPDATE文件夹拷贝到PSP GAME150下。

7. 在PSP上运行“3.02 OE-B Update”,程序会自动完成升级过程并返回PSP主界面。至此,最新的3.02 OE-B自制固件安装完成。



▲刷机完成后系统信息显示为3.02 OE-B



用过1.50系统的自制软件的玩家用起3.02 OE-B应该比较得心应手,因为两者在原理架构上完全相似,又都出自作者之手,所以使用上去也就完全相似。OE-B的第三件能够识别记忆棒PSP GAME 150、PSP GAME 50以及PSP GAME 302三个文件夹下的PSP软件(但这三个文件夹所能启动的软件版本是有区别的)。另外还能识别记忆棒根目录下\ISO文件夹中的iso+psr格式的游戏镜像,并通过选择PSP主菜单中的“Game”→“Memory Stick”下的程序图标运行程序或PSP游戏ISO。在OE-B默认设置下,记忆棒中的PSP GAME文件夹是用来存放3.02版本固件才能运行的软件,像Sony官方PS模拟器、游戏试玩……而原来1.50系统下运行DevHook、模拟器

等各种自制软件则需要放置PSP\GAME150文件夹下才能运行,或通过修改配置(方法见下文)使PSP GAME变成运行1.50系统自制软件的文件夹,而将3.02版本运行的自制程序放置在PSP GAME302文件夹下。OE-B默认设置也没有开启免JMD引导运行ISO的功能,设置方法同样见下文。至于3.02固件所具有的摄像头、音乐显影器以及PS3遥控操作功能就不用多说了。PS模拟器运行方法我们会放在文章最后单独介绍。下面就让我们来看看如何设置你的OE-B。

修复模式

按住R键再开启PSP,就能进入OE-B的修复模式,在这里我们可以配置OE-B的各大功能,第一项“Toggle USB”与PSP的USB连接功能相同,通过USB连接电脑可以直接将PSP里的记忆棒识别为可移动磁盘。第二项“Configuration”配置菜单,按×键确定后就能看到里面的选项。

●Skip SCE logo: 可以一定程度加快启动速度,屏蔽SCE的启动logo,同时也可以使PSP在放入JMD的情况下不自动启动UMD (“Enabled”表示开启,“Disabled”表示关闭,以下选项相同)。



▲修复模式的主菜单。

●Hide corrupt icons: 隐藏破损文件,但是开启后读取游戏图标时将会有片刻的延迟。

●Game folder homebrew: 选择PSP GAME文件夹的核心模式为1.50或3.02。

●Autorun program at /PSP/GAME BOOT/EBOOT.PBP: 开机自动运行记忆棒中PSP GAME BOOT EBOOT.PBP文件,可以自由更换为任何程序,如果该程序是1.50版本自制软件,则需要将“Game folder homebrew”设置为1.50。

●Use No JMD: 免JMD引导直接运行游

戏SO。

●Fake region: 设定虚假区域版本, 允许你设置PSP核心区域版本为Japan(日本), USA(美国), Europe(欧洲)或者Korea(韩国), 以便播放需要验证区域信息的UMD电影光盘。

●Free UMD Region: 设置JMD电影的区码为全区码。



▲配置菜单中的选项都非常有用

在设定完成后选择第一项“Back”即可返回主菜单, 之后选主菜单中的“Exit”即可保存设置重启PSP。主菜单的第三项“Run program

at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”则是启动修复程序, 一旦OE-B损坏需要重新安装或是想降回低版本官方固件就需要配合OE-A安装包中的恢复程序进行恢复(具体方法与SE-A相同)。主菜单的第六项“Plugins”允许玩家在OE-B下加载各种prx格式插件, 首先你需要将插件放置在记忆棒PSP\seplugins文件夹下, 然后在这个文件夹下创建一个名为game.txt的文本文档, 按照“ms0:/seplugins/xxxx.prx”的格式写入文本, 即可在“Plugins”中显示出该插件的激活指令。写在game.txt中的插件会在游戏中激活; 而如果创建名为vsh.txt的文本, 插件就会在OE-A系统菜单下激活; 而写在pops.txt的文本中, 插件则会在PS模拟器下激活。主菜单的第七项“Registry hacks”也比较有用, 里面的三项分别是交换×/○键、免上网激活WMA播放功能以及免上网激活Flash播放器功能。

自制PS模拟器

下面要为大家介绍的则是OE-B的重头戏——破解官方PS模拟器。众所周知, 目前SCE官方提供的PS模拟器直接和PS游戏镜像绑定在一个EBOOT.PBP文件中, 并且需要玩家通过PS3购买后下载到PSP上, 配合授权文件才能在3.0x固件上运行。其原理实际上是在首次运行PS模拟游戏时根据授权文件和当前使用的PSP生成一个Keys.bin的数字签名档存放在主机的Flash1中, 而在OE-A版本自制固件就已经实现了对数字签名的破解, 只要玩家手头有官方的PS模拟游戏和一个从别人主机上获得的这个游戏的Keys.bin文件, 将他们放置在PSP\GAME文件夹的任意目录下, 就能够无需验证PSP主机运行从别人机器上拷贝过来的官方PS模拟游戏。而OE-B固件在先前版本的基础上, 提供了一个PS模拟游戏的制作程序, 它可以从官方PS模拟游戏中分离出PS模拟器, 并允许玩家将其他PS镜像与模拟器重新整合, 再通过原游戏的Keys.bin在使用OE-B自制固件的PSP上启动, 从而实现模拟任意PS游戏的目的! 潘多拉的魔盒已经打开, 下面就让我们看看究竟如何来制作一个PS模拟游戏吧!

第一步

首先我们需要下载一个名为cygwin1.dll的

动态链接库, 将它放置在Windows文件夹的System32子目录中。

第二步

在电脑上建立一个文件夹, 将官方PS模拟游戏中的EBOOT.PBP文件拷贝到这个文件夹中, 并将名称更换为BASE.PBP。

第三步

将.img、.bin以及.iso格式的PS游戏光盘镜像文件复制到该文件夹中, 并且将OE-B安装包中的popstation.exe可执行程序也一同复制到此文件夹下。

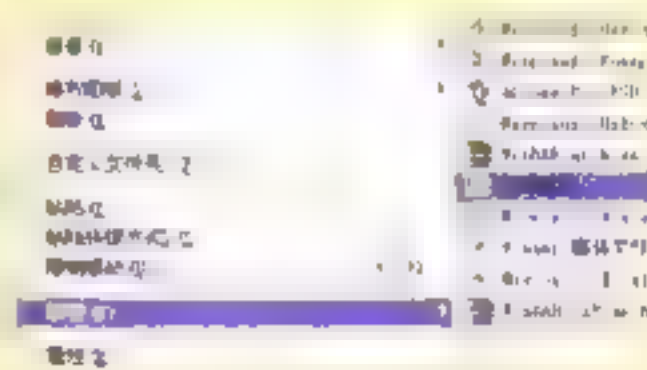
第四步

在该文件夹下新建一个文本文档, 写入如下指令:

“popstation
xxx.yyy”(其中xxx.yyy代表PS镜像文件全名), 之后将这个文本的后缀由.txt修改为.bat。

第五步

在保证以上几个文件齐全的情况下, 双



▲单击鼠标右键新建文本文档

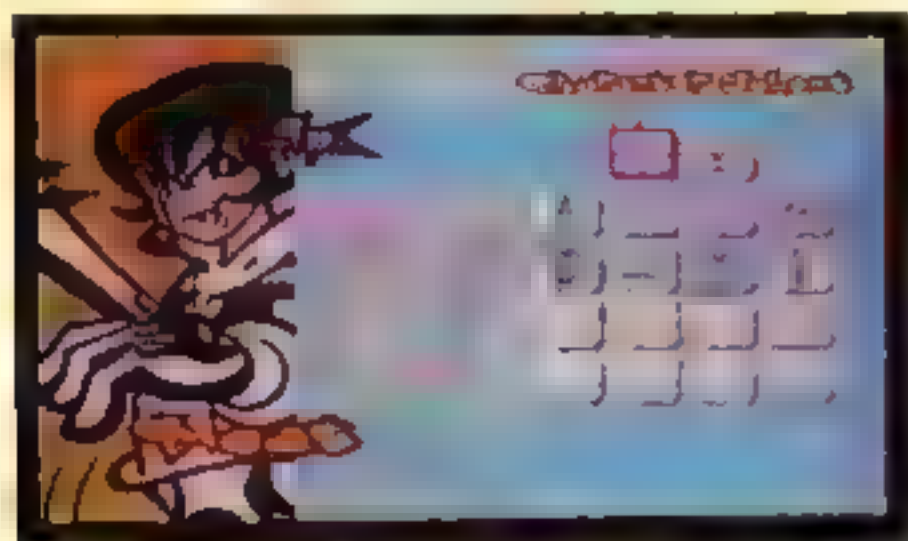


▲运行这个批处理文件开始转换



▲转换程序在生成游戏过程中显示的信息。

与原模拟游戏的Keys.bin文件一同拷贝到PSP\GAME下的任意文件夹中。之后就能在“Game”→“Memory Stick”中看到原PS模拟游戏图标。进入后你会发现里面已经变成你所转换的PS游戏了



▲经典PS游戏《纵横跳跃2》在PSP上成功复苏!

如果想要更换游戏的图标等显示信息,则需要执行第五步前将CON0.PNG、PIC0.PNG和PIC1.PNG文件放置在该文件夹下。这样在执行转换程序时将会自动将图标等文件加入到生成的PS模拟游戏中。这里强调一点,如果使用PBPUnpacker等EBOOT.PBP文件编辑软件来更换图标,很有可能导致修改的模拟游戏无法运行。另外,在选择PS游戏镜像时尽量选择日版、美版的NTSC制式游戏,经验证发现官方模拟器对采用PAL制式的欧版游戏图像兼容性很差。不过看了上面繁琐的游戏转换步骤,你是否已经头痛了呢?而且采用上面的方法转换出的多个模拟游戏因为使用了相同的游戏标签,在运行时就会发生存档相互覆盖的现象。下面笔者就来推荐两款网络上常用的傻瓜级图形界面的PS模拟游戏转换工具,让你瞬间掌握转换游戏的奥秘

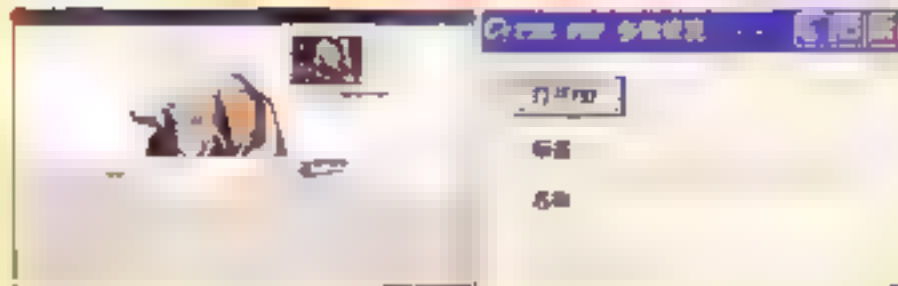
PSP PS Game Creator

这款由“广州游戏小组”制作的PS模拟游戏傻瓜制作包只需点几下鼠标,就能轻松完成转换过程。软件最新版本为V0.8版,下载完成后

点击.bat文件,系统则会弹出窗口开始进行转换,稍等片刻后会在该文件夹下生成一个EBOOT.PBP文件。

第六步

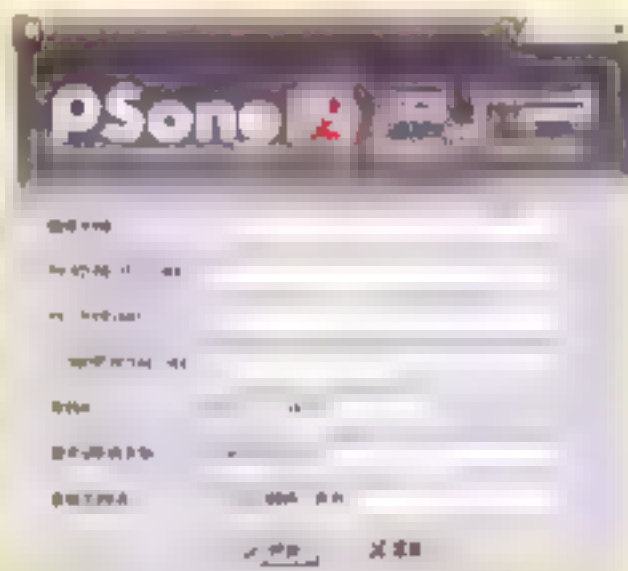
连接PSP,将EBOOT.PBP文件



解压缩,并运行PGC.exe主程序。点“打卡”选择PS游戏镜像后再点“转换吧!”,稍等片刻即可在程序目录下生成一个TMP的文件夹,将里面的EBOOT.PBP和Keys.bin拷贝到记忆棒PSP GAME文件夹下任意子目录即可。这款程序还能直接选择光驱中的PS游戏光盘进行转换,但它不能修改存档标签,因此转换的多个游戏会互相覆盖存档,这里我们建议大家配合“PSX PBP 参数设置”这款软件使用,通过它可以修改转换好的PS模拟游戏的存档标签,这样就可以分别建立存档了。

PSone2PSP

这款软件除了不支持从游戏光盘直接转换PS模拟游戏以外,其他各方面功能可要比PSP PS Game Creator还要强大。截编前软件的最新版本为V0.5版,解压缩后运行PSISO2EBOOT.exe主程序,选择“镜像文件”后将“目标文件夹”直接设置到记忆棒PSP GAME文件夹的任意子目录即可开始转换,程序会自动将生成的EBOOT.PBP和Keys.bin文件传送到目标文件夹下。这款程序还能够选择程序图片、图标,并且可以直接修改存档标签和名称,所有高级转换技巧都只需简单几步就能完成!



由于OE B的推出,网络上立刻掀起了一股PS模拟游戏发布旋风。许多网站都在不断地发布已经转换好的PS游戏,笔者的记忆棒也已经放满了各种PS游戏,而且官方模拟器运行的效果真的是非常完美,就算只为了玩那么多的PS游戏,买台PSP也绝对值得!各位读者也快点加入到模拟行列吧!另外,文中提到的软件都可以在<http://bbs.levelup.cn/bbs/depth.asp?boardid=75&id=570134>下载



文 小超 编 米格

NDS软件新闻

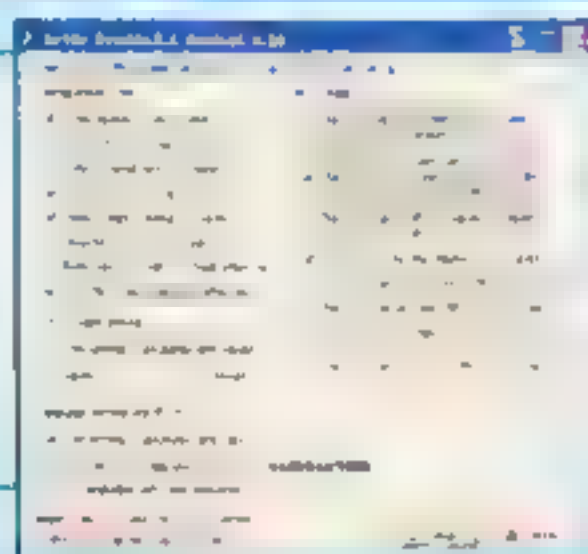
突然发现身边喜欢圣诞节的人越发多起来,圣诞期间大家不仅要互送礼物,还要聚在一起过平安夜,庆祝圣诞节。虽然放假,却没有人搞什么庆祝活动了。下面一起来看看新的NDS软件新闻吧。

实用软件

MoonShell新版推出

推荐

NDS用多媒体软件MoonShell于12月中旬推出V1.51版。新版加入对GBA电影卡SD版的支持,大幅度提升了DPG视频的画面和声音质量,增加繁体中文字库,修正了MP3播放默认设定和关机设置方面的错误。



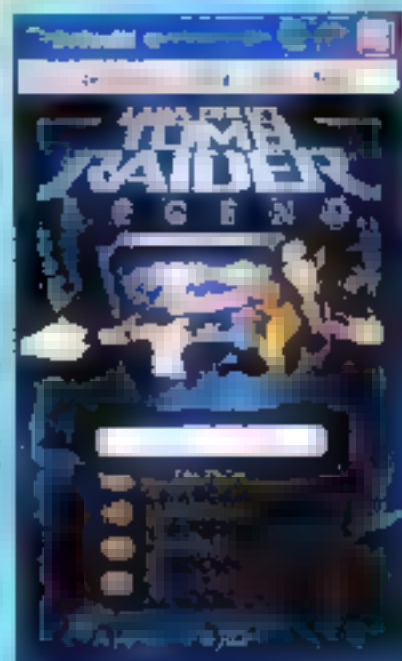
推荐

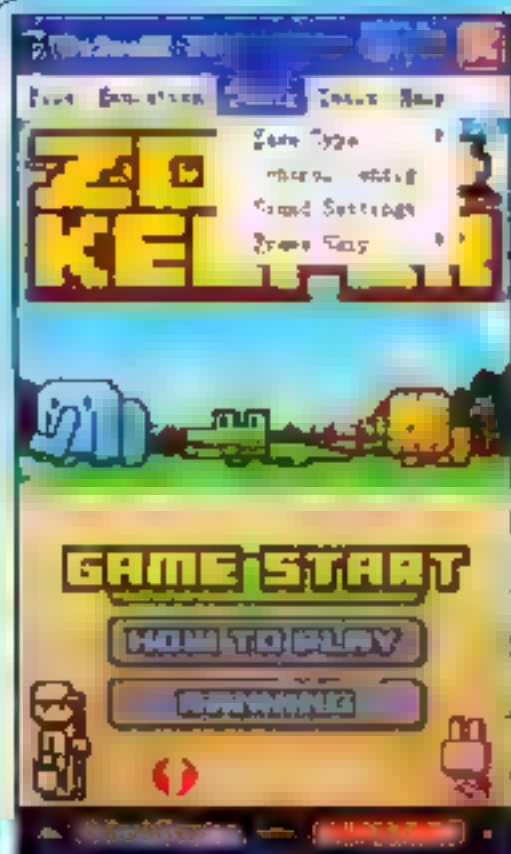
DeSmuME新版发布

最好的电脑端NDS模拟器DeSmuME于圣诞前夜12月23日推出V0.5版。新版变动非常大,代码全部使用C语言编写,运行效率更高。在ARM CPU方面修正了MSR,记忆核心等错误;Bios方面加入了GetCRC16, GetSineTable等功能;卡带方面则加入对CF卡的模拟支持,并且能够获取ROM的ID号。GPU方面加入对Mode0和Mode3的显示支持。软件

分为Linux和Windows两个版本,Linux版加入了帧率显示和基本的跳帧支持,Windows版修正了显示ROM信息时的错误,加入了按键自定义、声音设置对话框、帧率设置,并移除了Debug按键。

新版DeSmuME在功能方面已经比较完善,





支持即时存档、截图、帧率调节和自定义按键。选择 Config 下的 SaveType 可以对游戏记忆类型进行调整。Control Config 则是自定义按键，能够将按键定义为键盘上的任意键位。Frame Skip 则是调节帧

节，也可以设置为具体数字。新版的截图功能进行了增强。选择 File 菜单下的 Save Screenshot As 能够将游戏截图保存在指定位置，选择 Quick Screenshot 则能将截图自动保存在 Save Screenshot As 中已经选择好的目录内。DeSmuME 的截图效果已经非常好，没有

变色现象，保存格式为 BMP。

新版最大变化是能够发出声音了，更好的支持片头动画播放。像《Jump 超级明星大乱斗》、《最终幻想 0.1》、《风雨传说》这些游戏的开始动画都能够播

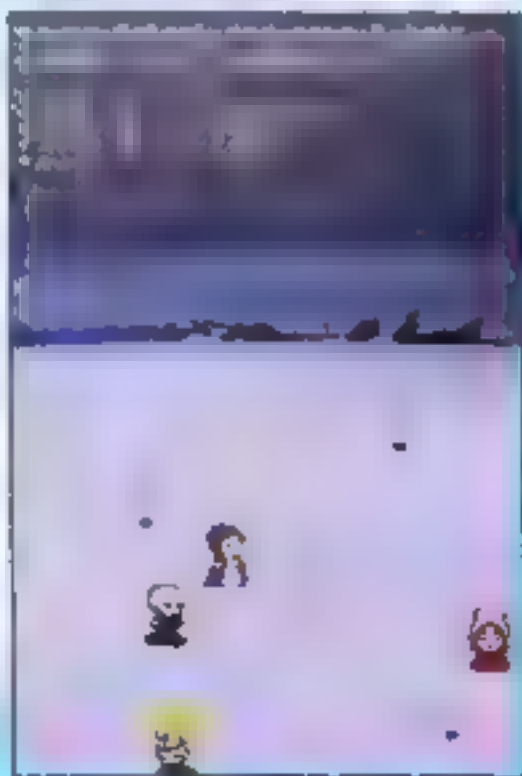


放。一些 2D 游戏，像《动物管理员》、《钻子先生 钻魂》、《直感一笔》等都能比较完美地运行，声音、贴图都很正常，速度也比起以前版本有提升。但对大部分游戏的支持还是有问题，像《口袋妖怪 珍珠·钻石》直接白屏，《恶魔城

迷宫画廊》提示初始化不成功，《风雨传说》标题画面下屏黑屏等。希望 DeSmuME 能在 2007 年带给大家更多惊喜。

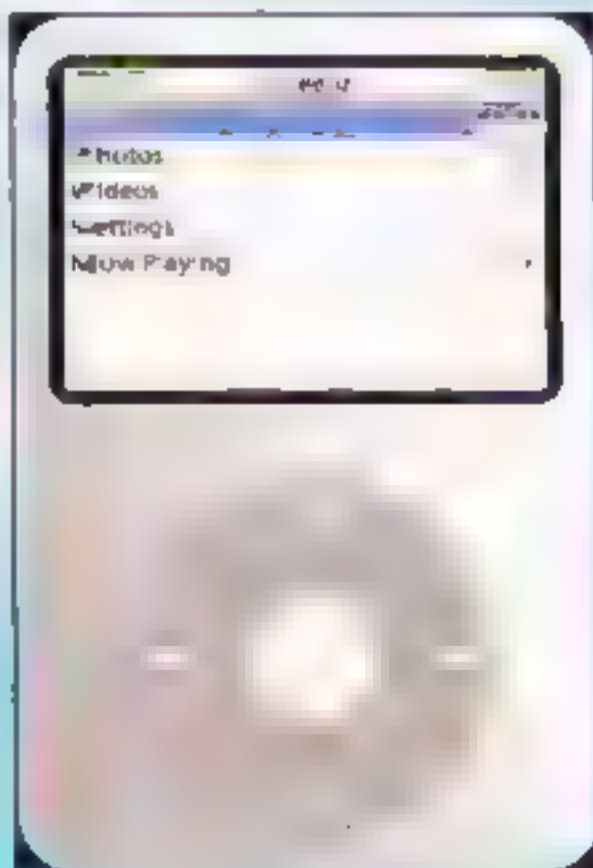
DSLua 新版推出

久久没有更新的 NDS 用 Lua 平台 DSLua 于 12 月 14 日推出 V0.6 版。由于原作者 Waruwaru 迟迟未露面，本次的新版由 Jeremysr Sypherce 和 Daltoniaffs 制作。新版加入无线联网和插件功能，另外支持自动启动，用户可以自定义一个程序随 DSLua 一起运行。新版在系统功能方面也做了改进，当打开、合上 NDS 时能自动将背光灯打开、关闭，提升了程序运行速度，还支持了麦克风。V0.6 版依旧只支持使用 CF 卡的烧录卡和存储卡式烧录卡，希望作者能加入对更多类型烧录卡的支持。感兴趣的朋友可以去 DSLua 官方网站下载程序，网址为 <http://www.dslua.com>。



DS iPod 新版公开

NDS 用音乐播放软件 DS iPod 于 12 月 23 日推出新版，支持了 MP3 播放。DS iPod 支持触摸，操作方式和真正的苹果 iPod 播放器类似，我们只要直接在触摸屏上选择 Music 选项下的 Songs 就可以播放 OGG 和 MP3 格式的音乐了，点击 Menu 选项可以回到主菜单。播放时按 NDS 的 SELECT 键能够锁定按键。至于其他的诸如 Video、Photo 选项，目前还只是摆设，没有实际用途。软件还加入自动关闭背景灯功能，如果不动按键和触摸屏，5 秒后软件会自动关闭背景灯。



猛然发现自己开车原来是这么费油，朋友百公里耗油才 5 升，我竟然能到 7 升！特地请教了一下专家，发现省油还有这么多道理在里面，什么快速换挡等，看来要仔细琢磨琢磨了！最后给出文中软件下载地址：<http://pocket.levelup.cn/sp56.php?Platform=nds>，另外要感谢一起游 (<http://www.17u.com.cn>) 网友的大力支持。

文 小超

编 米格

烧录卡新闻站

随着NDS的普及，越来越多的厂商加入到烧录卡大战中，纷纷推出性能各异的产品。为了更好地让读者朋友及时了解烧录卡的硬件信息、软件更新情况，我们特地将烧录卡部分从“NDS软件新闻”中独立出来，希望能带给各位玩家第一手烧录卡资讯。

EZFlash

厂商网站: <http://www.ezflash.cn>

EZFlash V 发布

EZ小组在12月发布了全新烧录卡产品EZFlash V。

EZFlash V为Slot1型产品，与NDS原卡同样体积，使用MicroSD卡作为扩展存储空间，并且内置引导功能。



EZFlash V支持独特的双重读取模式。纯净模式中，用户可以使用Clean ROM进行游戏。混合模式中，则可以使用修改过的ROM游戏，而修改过的ROM将能够支持软复位、金手指等更多功能，并且能够提升慢速MicroSD卡的读取速度。在存档方面，EZFlash V使用硬件存储芯片，并可以自动生成存档，具有多

存档备份功能。详细情况请见本辑《掌机3 SP》相关评测。

EZFlash V 新内核发布

EZ小组于12月21日发布EZFlash V用内核V1.1版。新内核优化缩减内核尺寸到原来的一半，游戏启动速度提升3倍。升级内核时需要先把内核文件解压到MicroSD卡根目录。在NDS启动界面，按住R键进入EZFlash V，再按一次R键即可升级。运行游戏如果出现白屏，是因为存档模式设置不正确，可以通过按L+X或L+Y来切换存档模式。如果出现黑屏，则因为MicroSD卡速度设置有问题，同时按L、R键调出菜单调节速度。而至笔者完稿之日，最新更新为12月26日，内核升级到1.3版，加入了对中文文件名的支持，中文文件名存档备份也能够正常使用，另外还修正了左右键翻页后游戏信息不更新的问题和存档修改后错位的问题。

M3/G6

厂商网站: <http://www.gbalpha.com>

M3新版内核发布

Gbalpha于12月24日发布了对应M3-SD和M3-CF的G31a内核。新内核针对多媒体扩展模式进行了众多改进。增加了对DGP2视频文件的

兼容，能够直接播放DGP 0.9、DGP 1.0和DGP 2.0各种DGP格式文件；加入了对新DSM视频



格式1.0版本的支持,可以无缝快进、快退; JPEG图片浏览中加入双屏显示模式,有组合、导航两种显示方式,更加适合浏览漫画;修正了某些JPEG图片无法正常打开的错误。升级内核后,GBA端显示版本号为V3.90, NDS端显示版本号为V4.71。

另外,要提醒大家注意的是,如果想看电子书的同时听音乐,一定要先将电子书文件打开,如果先播放音乐再打开电子书,会导致音乐列表被覆盖而无法连续播放每首歌曲文件的情况。厂商表示将在以后的升级中,为播放器提供单独的列表存储空间以解决这个问题。

TouchPod新版发布

M3、G6专用的PDA软件TouchPod于12月24日推出V1.1 Beta版。新版仍为测试版,加入对世界语言的支持。



TouchPod会根据M3、G6的内核语言自动切换语言设置。另外,厂商还发布了电脑端同步软件PC Linker for TouchPod。利用同步软件,用户能够将在TouchPod上输入的资料传输到电脑上备份,同时也可以在电脑上编辑资料传输到TouchPod,在NDS上查看。比较特别的是,PC Linker for TouchPod具备相册图片添加功能,可以为电话本添加个性化相册图片。

GbaAlpha发布2007年度中国地区战略

同样在12月24日,GbaAlpha发布了2007年度中国地区战略。GbaAlpha在2007年将完善、落实五项重点推进项目,包括巩固新型海外经营体制、强化经营体制、强化品牌力、强化销售力和增强软件增值服务。具体内容则包括海外销售产品和软件使用本土语言、构筑IT技术支持平台、积极与媒体保持合作、参与各种大型活动等。G6Lite、M3Lite、G6 DS Real、M3 DS

Real、M3 DS Simply将成为GbaAlpha重点经营产品。另外,GbaAlpha的网站也进行了大规模改版,新版网站设计更加精美,产品介绍也更加全面,力图为用户提供更好的支持服务。另外GbaAlpha网站也进行了全面改版。

M3 DS Simply上市

传闻已久的M3 Slot1产品M3 DS Simply于近日揭开神秘面纱正式上市。M3DS Simply为NDS真卡大小,插入NDS Slot1插槽不突出,是GbaAlpha



第一款Slot1槽产品,同时也是第一款采用GbaAlpha标志的产品。M3 DS Simply定位于大众普及型产品,功能非常简单,甚至连M系列产品标志性的PDA组件和多媒体扩展功能都没有,只能用来玩NDS游戏。M3 DS Simply支持MicroSD卡扩展,烧录模式也有了较大改进,用户不需要使用电脑端烧录软件传输,只需要将NDS ROM直接复制到MicroSD卡中即可。

因为支持FAT格式的拷贝粘贴,所以一度传闻M3 DS Simply支持Clean ROM,但实际上并非如此。M3 DS Simply没有采用电脑端软件打补丁,却采用了内核补丁的形式,在游戏运行时会自动对ROM打补丁。不过,M3 DS Simply对现有游戏的兼容性非常好,达到了100%。但用户仍需要通过不断升级内核来完善游戏的兼容性。

M3 DS Simply的价格十分公道,官方走价为198元,以M3本身的品牌优势再加上不错的兼容性还是十分具有竞争力的。另外,M3 DS还会有Real版推出,同样为Slot1产品,但真正支持Clean ROM,预计会在一个月以后上市。而我们《掌机王SP》编辑部已经拿到样卡,将会在下辑中为大家献上详细评测。

DSLink

厂商网站: <http://www.ds-link.net>

DSLink新版烧录软件和内核推出

EDY于12月20日推出DSLink用烧录卡软件V1.40版和中文版内核升级v1.40版。新版软件



MoonShell更新为最新V1.51版。V1.40版内核配合V1.40版软件解决了游戏兼容性问题。12月22日, EDY推出V1.41版内核, 解决了部分卡带出现的存档数据错误。12月23日, EDIY再次发布V1.50版烧录卡软件, 修正了《JUMP终极明星大乱斗》、《平成教育委员会DS》等个别游戏存档问题, 游戏名库更新至NDS第0783号ROM, GBA第2638号ROM。据官方透露, DSLink的遗留问题均已经解决, 接下来会增加诸如多存档备份等各种新功能。

另外, 老产品GBALink的内核也进行了更新, 使用DSLInk游戏引擎, 解决了很多新老NDS游戏的运行问题。由于GBALink采用了NOR Flash芯片, 游戏更不会出现速度问题出现延迟、死机的情况。

加强了游戏兼容性, 解决了《股票买卖教练类》等游戏白屏和死机问题, 软复位可以选择方向键上+START或方向键下+START, 将内置

AceKard

厂商网站: <http://www.acekard.com>

AceKard新版烧录软件发布

Acekard用电脑端烧录软件Acekard manager于12月22日发布V1.03版。新版加入换肤功能, 用户通过更换ak_sys_bg1.bmp、ak_sys_bg2.bmp两个文件即可改变上下屏背景; 在MicroSD卡的格式化菜单中加入kingmax 1g选项; 可以在线更新存档列表, 下载成功后会自动传输到MicroSD卡内; 能够记住上一次访问过的目录路径。菜单更新程序AkMenu在12月11日推出了v1.01版, 修改了游戏启动的初始化过程和序库。

AceKard产品价格调整

随着市面上大批Slot接口烧录卡的上市, 考虑到市场因素, Acekard于12月23日起正式



下调产品零售价, 由原来的360元调整至320元, 下调幅度达11%。

Supercard

厂商网站: <http://cn.supercard.cn>

Supercard DS(ONE)正式发布

谁也没想到, 这一次SC走到了众多烧录卡的前面。于12月正式发布的Supercard DS

(ONE)可谓目前最完美的NDS烧录卡。Supercard DS(ONE)体积和NDS原卡一样大, 支持免引导游戏, 可以插入MicroSD卡扩展容量。最让人惊讶的是, Supercard DS(ONE)是

真正支持Clean ROM的产品，并且支持FAT格式。用户可以将MicroSD卡格式化为FAT、FAT32格式，然后将NDS ROM直接粘贴进去。Supercard



DS (ONE)的界面非常漂亮，整合了MoonShe，用户能够直接在界面中选择播放MP3、DPG等格式的媒体。Supercard DS (ONE)中文版的售价为299元，英文版为349元，不过目前只有英文版出货。详细情况请见本辑《掌机王SP》相关评测报道。

SC转换软件圣诞更新

SC厂商于12月25日更新了旗下全套GBA端烧录卡内核和转换程序，2.56转换软件增加对

0605、0604这类游戏的支持，并改善了存档兼容性，新版转换软件需配合1.7版本内核使用。另外CF、SD、SCL内核已经开启存档联动功能，能够让NDS游戏与GBA游戏进行存档联动（不过不支持《口袋妖怪》存档联动，因为存档容量大于SC的存档空间）。这里以《牧场物语》为例，首先将GBA版《牧场物语》日版ROM不要转换放在记忆卡上，然后将NDS《牧场物语》日版ROM转换后拷贝到记忆卡上，并将GBA版ROM命名修改为与NDS版同名，之后将GBA《牧场物语》日版存档拷贝到记忆卡上（这个存档名称可以随便取，只要不和其他游戏名重复就行），开机进入SC菜单，按十字键右一下选第三个菜单项进入存档管理，选择GBA的牧场存档让它备份到SRAM，之后再按十字键左回到列表，选择NDS《牧场物语》，程序会先载入GBA的《牧场》，之后再载入NDS的《牧场》实现存档联动。

EWIn

厂商网站：<http://www.ewinlsh.cn>

EWIn2新版烧录软件公布

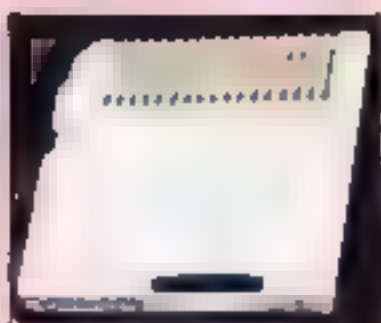
EWIn官方于12月18日发布EWIn2系列烧录卡用电脑端烧录程序EwinTool V1.3版，新版修正了因自动命名而导致转换失败和进假条在转换后有时不会消失的错误，加入是否使用自动命名的选项，新增《dogz》和《外星洛克人》两个Bad Dump游戏的修复PS文件。



EWIn3正式上市

EWIn官方于12月正式推出EWIn3烧录卡。EWIn3采用NDS原卡大小设计，自带引导功能，能够免刷机运行NDS ROM。EWIn3支持MicroSD卡扩展，而MicroSD卡采用FAT格式，

用户可以直接将NDS ROM拷贝到MicroSD卡中，无需烧录软件进行转换。为了满足



不同用户的需求，EWIn提供了多种颜色外壳。同时上市的还有EWIn自行制造的震动卡，采用日本原装电机工艺，插入NDSL不震动，对应所有支持附带震动功能的NDS游戏。这张震动卡除了能支持EWIn3外，还能在EZ1、SCL50等其他Slot1槽烧录卡上使用。比起原装震动卡，EWIn震动卡不到100元的价格更为厚道。

EWIn发布GBA扩展、浏览器内存卡

近期EWIn震动卡已经发售，而另一块NDS扩展卡也正在制作之中，它就是具有GBA扩展和NDS浏览器内存功能的EWIn扩展卡。根据官方提供的消息，这款卡带作为GBA扩展功能，将能够允许Slot1接口烧录卡将MicroSD卡载入到它的上面运行；而作为NDS浏览器内存卡，则是配合《任天堂网络浏览器》这款软件在上网时使用，也就是允许玩家通过Slot1烧录卡烧录浏览器软件并配合它来运行。据悉，这款扩展卡依旧会走廉价路线。

新一轮烧录卡大战打响

——EZ5、SC DS、R4三卡联评

SP
评测
室

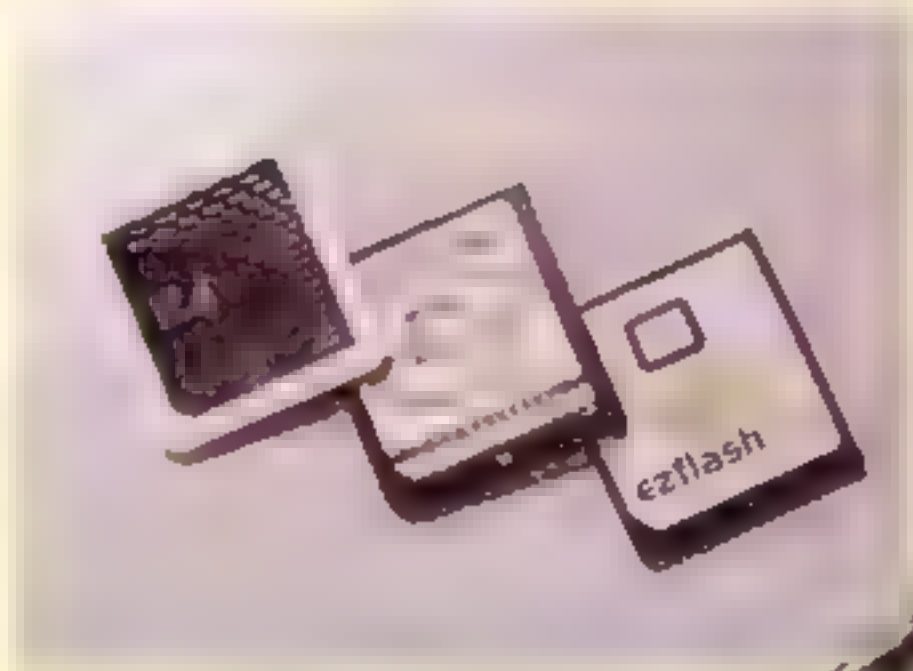
在这新年大吉之际，烧录卡产业的次世代大战又一次打响。随着烧录卡主力AceKard异军突起，国内老牌——新永烧录卡厂商也都迅速跟进，加入这场战争中来。SuperCard DS (ONE)，突然发售，EZFlash V 涌入市场，R4新品牌上市，LWMA发布消息，M7的正式开卖……这一连串的新消息都在向玩家们说有一个使用“免烧录卡”的全新时代已经到来！而我们平头评测的第一辑，就将带领大家来感受一下最新卡市的E7、V、D以及R4三款烧录卡的独特魅力！



▲新一轮战争打响，谁又将成最终的赢家？

次世代的三免烧录卡

所谓三免烧录卡，即免引导、免刷机、免转换，为了从技术上实现这种烧录模式，就必须尽量将烧录卡的结构制作得与NDS正版卡片相同，这就需要摒弃采用GBA卡带接口的上一代Slot1烧录卡架构，而将平台转移到NDS卡片使用的Slot1接口上，并且采用烧录卡与NDS正版卡相同的存档芯片。采用内存储芯片的这种Slot1烧录卡其实早在半年多以前就已经实现，但由于存储芯片容量非常有限，所以采用microSD等外存储技术烧录卡的诞生就成为玩家关注的焦点。AceKard虽然实现了这种技术，但却需要将microSD卡文件系统格式化为自创的AKFS，而非电脑能够识别的FAT16/FAT32格式，为拷贝、管理Clean ROM造成不小的麻烦。而我们今天要



▲今天我们评测的三位主角

介绍的这三款烧录卡，正是突破了技术上的种种限制，实现了对FAT16/FAT32文件系统的直接支持。下面就让我们先从EZ5说起吧！

EZFlash V

售价：268元

说到EZFlash，那可要从首批GBA烧录卡聊起了。在GBA烧录时代，EZFlash系列烧录卡凭借其优秀的硬件设计和可靠的质量，获得了全球范围玩家的认可。而在进入NDS时代后，EZ4的姗姗来迟，不免让该系列忠实的用户对EZ系列未来的前景表示担忧。但在这新一轮烧录卡大战中，EZ终于又站了出来，在

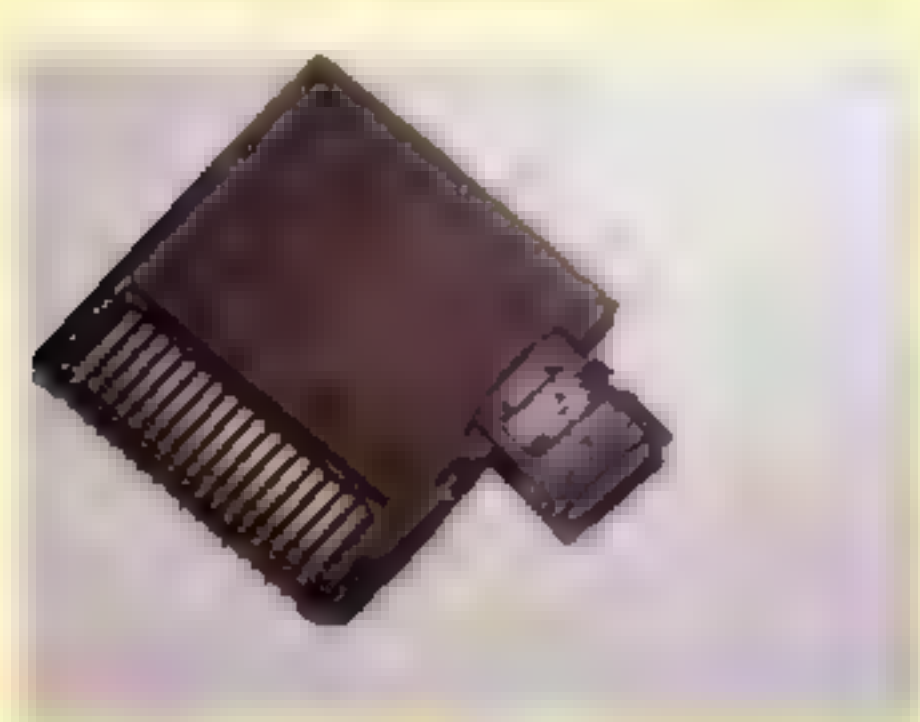
第一时间推出了全新三免烧录卡EZFlash V，而且根据开发人员所述，EZ5的硬件设计仅用了短短两周的时间，不能不让笔者对老牌EZ小组的开发实力感到汗颜。笔者也是在第一时间获得了这款烧录卡，下面就让我们来看看它的性能究竟如何吧！



▲EZ5的烧录卡

由于这次的EZ5走的是低价位路线，因此产品的包装并不像以前那么华丽，只是采用了一个简单的纸盒和塑料托架将卡带装入其中。不过产品LOGO设计的还是颇为精美，包装上粗重的手写体罗马数字V，象征NDS双屏以及烧录卡的图标（不过烧录卡插入的位置好像画错了把），看上去感觉还是很有大厂风范的。打开包装后，发现除了EZ5烧录卡以外，并没有像EZ4那样附赠读卡器，而且也没有附赠软件光盘，这样做虽然节省了成本，但无疑给那些初次使用烧录卡的玩家造成了麻烦。

取出EZ5仔细观察一番，感觉EZ5的大小、厚度还是比较完美的，插入NDS、NDSL主机也非常顺畅，不会有任何多余的部分。不过仔细摸摸卡带的正面，会明显感觉到右上部分有略微的突出，如果你撕下贴纸就能发现，原来由于卡带厚度上的限制，这里的一块主控芯片并没有包在外壳中，而是将外壳开了“天窗”把主控芯片裸露在了外面。不过想到要在体积如此小的卡带上安放各种芯片、读卡接口，就觉得这种设计也是颇为无奈的最优选择了。奇怪的是，EZ5的microSD

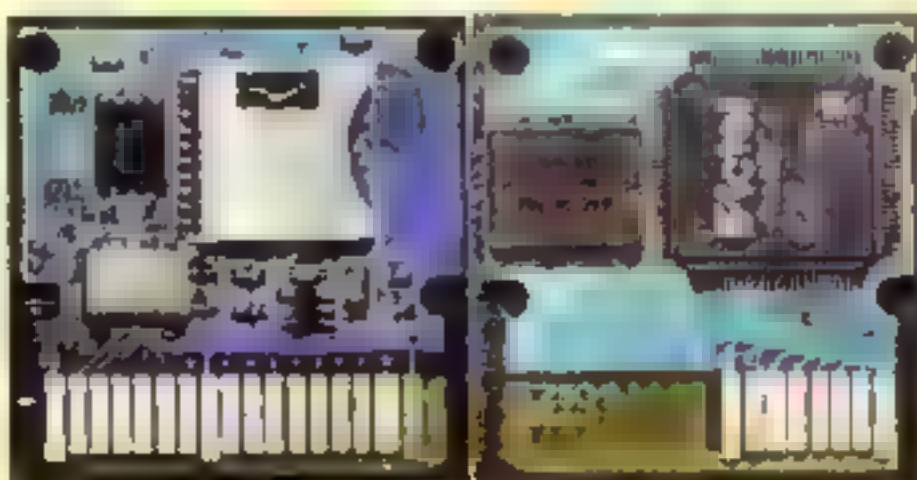


▲EZ5采用了侧插式设计。

卡插槽并没有放在卡带的顶部，而是放在了右侧。问了开发人员才知道，原来这样设计的原因是由于设计在顶端插入主机也会一眼被人认出是烧录卡，而国外玩家最怕的就是这个，所以特意要求将microSD卡设计在了右侧，这样插入主机后microSD卡就完全被隐藏了起来。其实反正EZ5的microSD卡槽也没有弹性键，就算放在顶端也是无法在不将EZ5拔出来的情况下取出microSD卡，所以放在里面也就无所谓了。但这种没有弹性键的设计，让玩家在拔出存储卡时往往需要用手将脆弱的microSD卡抠半天，实在有些让人不爽。

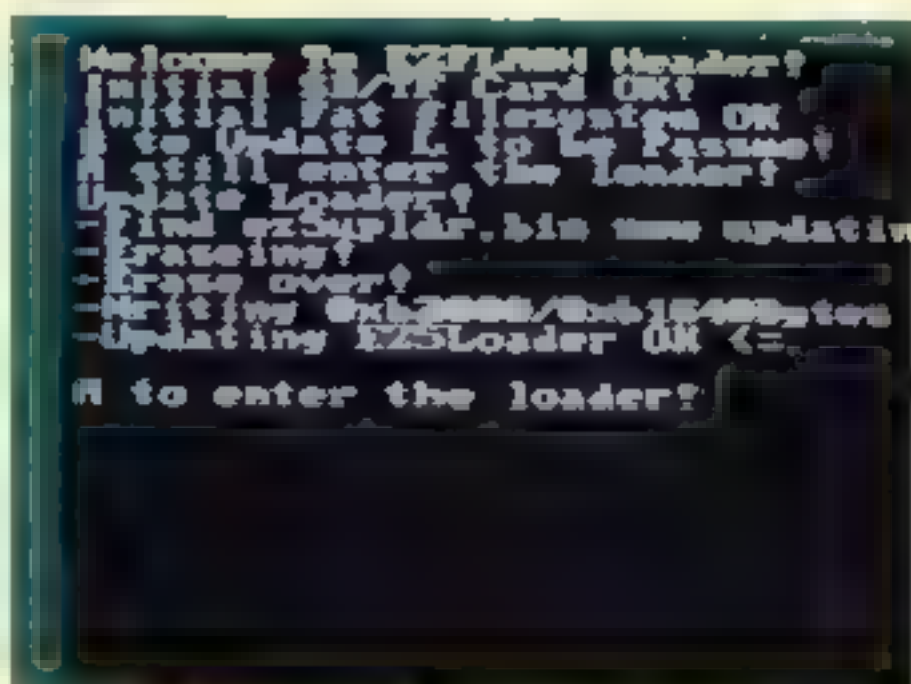
▲EZ5的烧录卡

由于页面的限制，这次我们就不对烧录卡进行“解剖”，只是简单来谈谈EZ5在硬件设计上的一大亮点。EZ5采用了硬件Flash存档芯片，而且只用了一块4M的存档芯片，来兼容目前NDS游戏的4k、64k、512k、2M以及4M的几种存档格式。虽然从硬件上讲这种4M芯片只能兼容使用Flash芯片存档为2M和4M这两种游戏ROM的存档，但EZ5通过用CPLD模拟EEPROM的方式实现了对4k、64k、512k这三种类型游戏存档的支持，等到下次开机时再将存档备份到microSD卡上，供下次游戏前再次载入使用。而这种采用硬件Flash存档芯片最大的好处就在于无需电池且永不掉档，在玩完游戏直接关机后，就算你把EZ5取出NDS放上十几二十年，里面的存档也不会丢失，而永久保存在Flash芯片中。而一些采用法拉电容或其他供电方式记录存档的烧录卡就无法做到这一点，待到电能耗光，存档芯片中的内容就会自动丢失。另外，EZ5的电路设计也非常精细，虽然硬件结构比起GBA端烧录卡要复杂得多，但从PCBA印刷电路板上



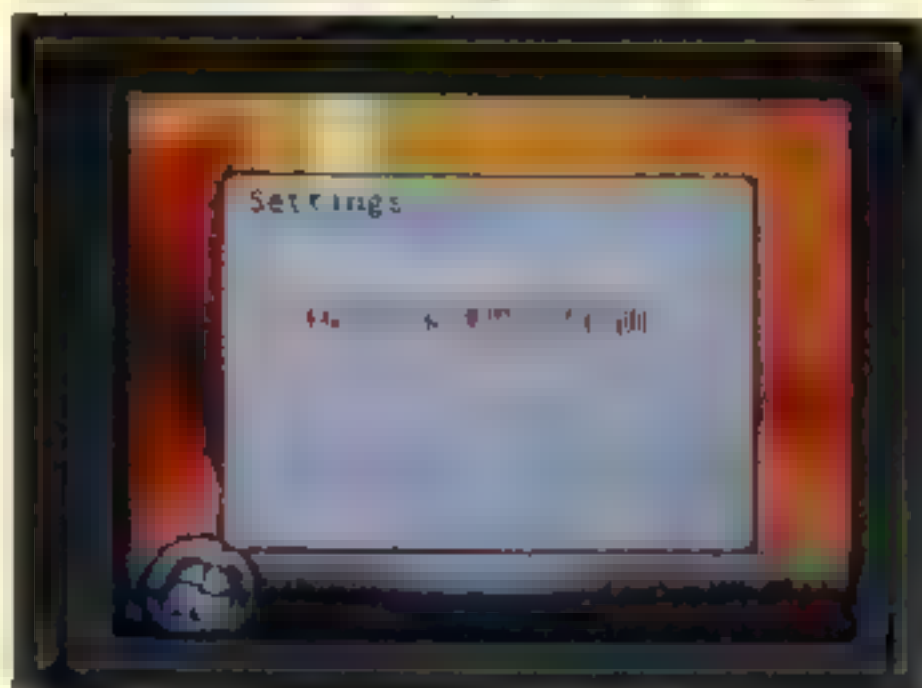
▲EZ5电路排布设计得非常精致合理。

模式下按R键，就会自动读取microSD卡上的ez5upldr.bin文件进行内核升级。这时千万不要关机，否则可能会造成EZ5损坏。稍等片刻后上屏会显示“A to enter the loader!”的字样，则说明内核升级完成。按A键则可以进入EZ5华丽的主界面了。另外，如果在进入引导模式后直接按L键则会将EZ5作为Passme引导GBA端烧录卡。



▲内核升级完成后提示按A键进入主菜单。

EZ5的界面制作得非常优秀，上屏是文件列表，下屏则用来显示当前选中文件的详细信息，比如选择的是NDS ROM，那么下屏就会显示ROM的图标、标准名称以及存档类型，并且在这时我们还可以通过L+X和L+Y组合键来调整存档文件的大小，一般在下载新存档列表文件后使用系统默认存档设置即可，但对于新下的游戏ROM则需要手工调整存档类型，存档类型一旦设置错误，游戏就会无法开启。TXT、JPG、JPG格式的文件不会在下屏显示缩略图，但选择MP3文件则会在下屏显示音乐图标和心、数字标签信息。选择自己想要运行的游戏或想要打开的文件后，直接按A键即可开启，如果不对NDS进行任何操作系统则会在/中/时自动关闭屏幕，另外，



▲EZ5系统设置界面的选项很少

由于没有附赠软件光盘，因此首次使用EZ5前我们需要首先到官方网站下载最新版本的软件。至笔者完稿之日，EZ5的内核版本已经更新到1.31版，软件界面也已经更新到12月27日的版本，存档列表更新到12月17日版(ROM编号更新到0784)，下载地址为：<http://www.ezflash.cn.cn>。

许多新一代烧录卡都采用了MoonShell架构制作，将引导程序放在了microSD上，而非像以前那样写在烧录卡内部引导芯片上。新一代的EZ5也是采用了类似设计，虽然引导程序本身以卡带内核的方式放置在EZ5卡带芯片上，但程序界面以及各种插件以及存档列表文件都需要放在microSD卡上，因此在使用EZ5前，我们必须先拷这些文件。由MoonShell 1.51版衍生出来的EZ5内核，还能直接支持OPG视频(包括1代和2代编码格式的OPG文件)、MP3音乐播放功能和TXT文本阅读、JPG图片浏览功能。下面首先介绍下必备文件的拷贝方法。

1. 下载内核升级文件，将解压得到的ez5upldr.bin文件放置在microSD卡根目录下。

2. 下载shell界面文件(“标准版”和“Vista skin版”任一版本即可，两者只存在界面图案上的差别)，解压缩后将shell文件夹放置在microSD卡根目录下。

3. 下载最新的存档列表文件，解压缩后将得到的ezsave.lst文件放置在microSD卡的shell文件夹下，并覆盖掉已存在的同名文件。由于EZ5硬件存档的设计模式，想要在游戏时正常存盘，我们还需要先告诉EZ5这个游戏的存档方式，以便调整硬件存档芯片的工作状态，所以也就有了存档列表文件。

4. 如果还想用EZ5看繁体中文或其他语言的TXT文本，还需下载文本对应语言，解压缩后同样将得到的system.fon、system.l2u两文件放置在shell文件夹下，覆盖同名文件即可(默认为简体中文字体)。

5 这时你还可以将想玩的NDS游戏ROM解压缩后直接将.nds文件拷贝到microSD卡上，建议ROM文件名采用全英文短名称。

6. 完成这些步骤后要想正常使用EZ5，我们还要对卡带内核进行升级。在开机后按住R键启动EZ5，就会进入卡带引导模式。在引导

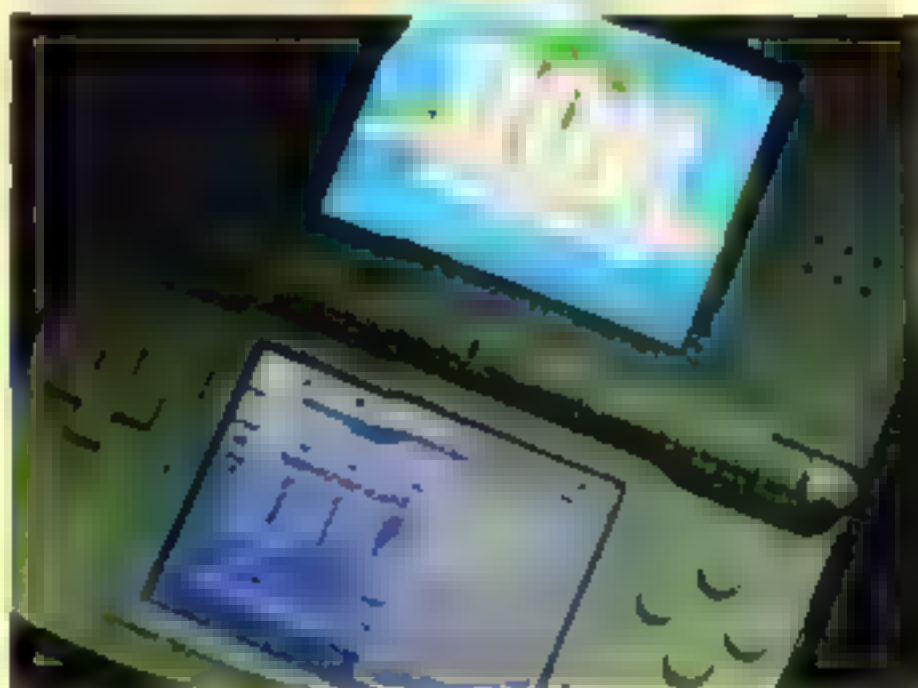
同时按下L+R键还会弹出系统设置界面，在这里可以设置系统语言和MicroSD卡读取速度。读取速度上推荐选择“MicroSD Speed Auto Detect”自动侦测，手工设置时数字越小则表示读取速度越快，如果设置过小可能会因为microSD卡速度跟不上导致死机等现象。设置好后按B键则可以保存设置并退出设定页面。直接按START键会弹出操作帮助，不过遗憾的是触摸屏除了能够用来在屏幕关闭后开启屏幕外，其他就没有任何作用了。当运行了游戏后关机重启再次进入EZ5主界面会首先显示存档备份画面，系统会根据存档大小在microSD的save文件夹下创建与关机前运行游戏同名的sav文件，存档文件大小则根据设定存档大小而定。另外，EZ5还提供了混合烧录模式，所谓混合烧录，就是通过电脑上的转换软件对ROM进行预处理，从而加速读取速度，让一些需要高速读取的游戏可以在低速卡上运行。混合模式转换的游戏将会无视microSD卡速度设置，并且在处理ROM的时候还能对ROM的无效数据进行剪裁，节省microSD卡上的空间。EZ官方声称，未来的混合模式将会加入金手指、软解

位等众多功能，而且还将不通过电脑直接在NDS上对Clean ROM进行处理。

经笔者测试，EZ5在对Clean ROM的兼容性上还有待提高，《NDS浏览器》、IDS的《摸摸瓦里奥制造》(需要修改文件后缀为.nds文件)、《瞬感连环方块》等数款游戏无法运行(也有可能原因出在microSD读取速度上)，而像《节拍特工》等诸多大作运行起来都十分流畅，而且支持任天堂官方震动卡，《FFⅧ》汉化版也能够正常运行。在自制软件方面，由于microSD读写接口问题，许多自制软件都无法运行。当然，EZ小组在软件更新上一向都是很积极的，在EZ5发布短短一周时间中就频频进行着内核更新，修正了很多错误，并且在最近也开始公开I/O开发库，以便自制软件作者们尽快掌握针对EZ5的软件开发“一部分”特性，尽快支持更多自制软件。



▲混合模式转换软件的界面和功能都还非常简单。



▲用EZ5成功运行了NDS大作《DOMJ》

SuperCard DS (ONE) 售价：国内版299元，海外版348元

生在GBA时代的SC一直在坚持地走着外存储烧录卡的道路，但由于一直没能完美解

决GBA游戏兼容性问题，因此在GBA时代虽然有着大容量、低售价的优势，却一直没能排上市场的主流。而在进入NDS烧录时代后，采用大容量外存储技术的优势一下子显现了出来，再加上SC厂商很快发布了自己的NDS转换软件，让老用户无需升级卡带就能直接用原来的GBA烧录卡玩到NDS游戏，从此迅速占领了烧录卡市场很大的一部分份额。而在这场三免烧录卡的战斗中，SC一声不响地完成研发过程，并在第一时间放出了SuperCard DS(ONE)，根据官方说法，ONE代表第一、代表Slot 1、代表一片卡就足够



了。免刷机、免引导、免转换，它的性能究竟如何？还是让我们一同来看看吧！

部，并且采用了弹性键设计，即使插在NDS主机上也能很方便地插取microSD卡，大大方便了ROM的拷贝。不过SC DS也同样没有附赠光盘，使用前需要去网站下载最新版本的软件。

拿到SC DS后，笔者首先就被它迷你的包装吸引了。产品包装继承了SCL仿乳白色NDS主机的风格，上面写满了SC DS的各种功能介绍。打开包装取出里面的塑料托架，就能看到SC DS的真身了。卡带贴纸设计得也非常精美，大小、厚度也都很完美，拿来插在NDS上感觉很顺畅。这里需要说明一点，由

SC DS采用胶水固定，如果强行掰开，很有可能造成外壳破裂，无法再装回去。SC DS也是在第二次开机时将上次所玩游戏的存档从芯片备份到microSD卡上的。但与EZ5不同，SC DS的存档采用了SRAM+法拉电容的存档方式，卡带上另外还附带一块电池，但由于SRAM只能在供电情况下保存数据，如果长期不使用卡带的巧，最终还是会因为电量耗尽而丢掉最后一次所玩游戏的存档，因此提醒大家最好养成玩完游戏后再开一次机来备份存档的良好习惯。SC DS还采用了大容量高速PSRAM作为缓存，从而有效地保证了游戏运行时的速度。

SC DS的引导软件同样是采用MoonShell系统架构改编而来，但与EZ5不同的是SC DS的内核全部都放在了microSD卡上。SC DS除了支持Clean ROM外，还支持超级转换模式转换出来的ROM，以实现软复位、剪裁ROM功能，未来还会加入金手指等更多新功能，而软件的界面及使用方法则与SC系列其他转换软件相同，老用户们一定都已经非常熟悉其使用方法了。目前SC DS内核文件最新版本为V1.0版，存档数据更新到ROM编号0773，另外超级模式转换软件最新版本为V2.58版，国内版软件下载地址为：<http://chn.>

于首批出货的SC DS均为海外版，所以笔者收到的评测卡也同样是海外版。海外版与国内版最直观的区别就在于卡带的贴纸，海外版贴纸DS字样中心有一块光晕，而国内版DS字样则做了风化特效处理。海外版售价比国内版贵，而且两者的内核程序并不通用，如果你买到了海外版，则必须去SC美国分网下载内核及软件。

仔细摩挲SC DS卡带，会发现它的中心部位也开了“天窗”，将主控芯片裸露在外壳之外。SC DS的microSD卡槽设计在卡带顶



▲SC DS超级模式转换软件与老版SC软件界面没有任何区别。



▲SC DS与当年的SuperPass包装极其相似。



▲顶端插拔用起来的确比较方便。

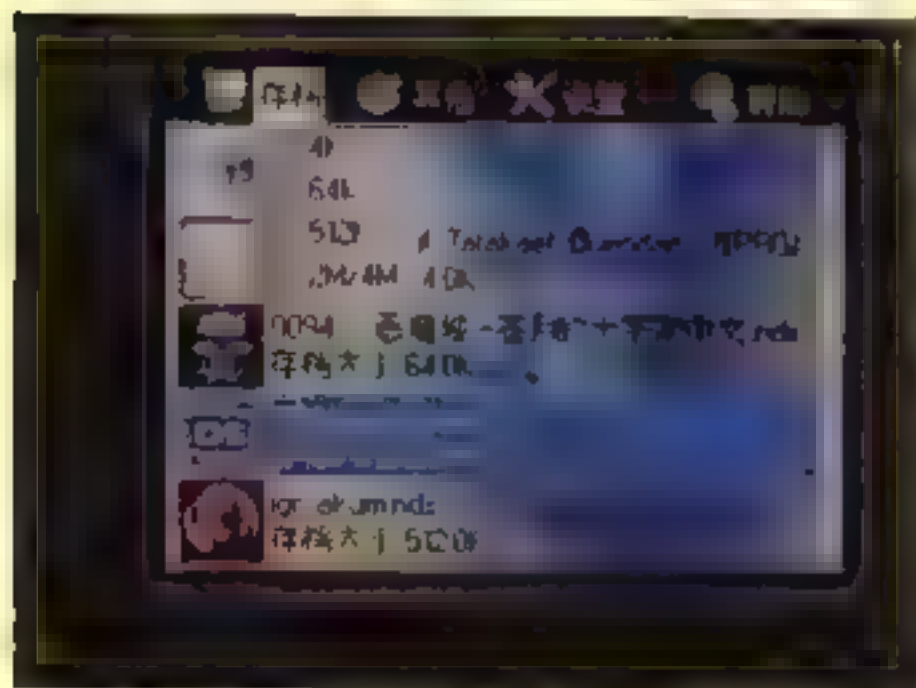
supercard.cn/download/SC_ds.htm. 海外版软件下载地址为: <http://eng.supercard.cn/soft/scdsone.htm>。下面我们就来看看如何在microSD卡上安装SC DS的系统。

1. 下载内核文件, 解压缩后将里面的scshell文件夹(为了与其他烧录卡内核进行区分, 以便玩家的多个烧录卡使用同一个microSD卡)和MSFORSC.NDS文件拷贝到microSD卡根目录下。

2. 下载最新存档数据, 并将ndsinfo.dat文件直接放置在microSD卡shell文件夹下, 替换同名文件。

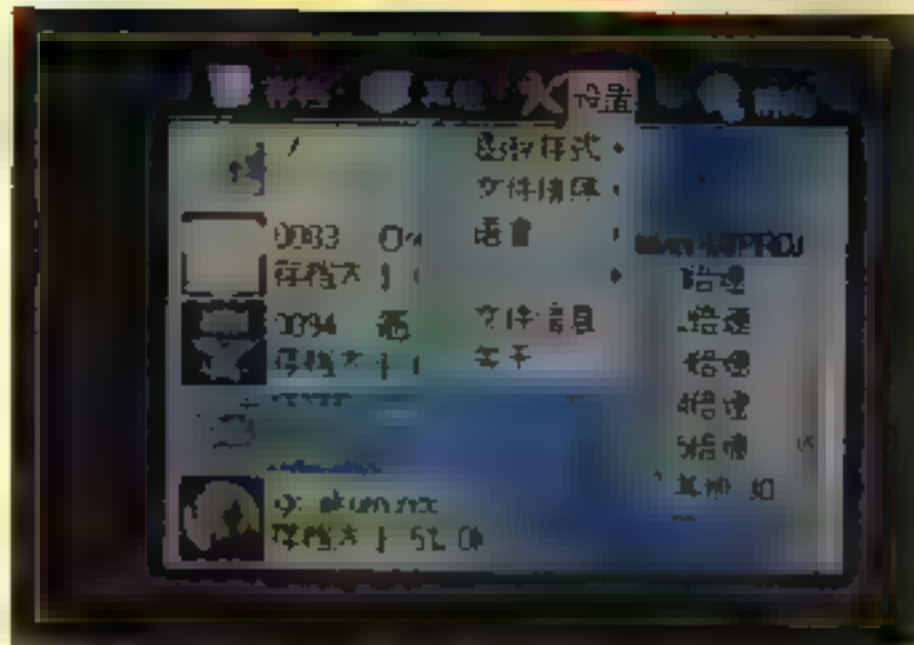
3. 将Clean ROM文件拷贝到microSD卡上即可。下面就让我们快来插上SC DS进入游戏吧。

打开NDS后就能看到SC DS体系的主界面了, 程序会自动开启文件信息浮动窗口, 并且在10秒不进行操作后自动关闭下屏而在上屏显示时钟。个人认为SC DS的系统是目前修改得最为完善的Moonshell系统, 它基于Moonshell v1.41版修改而成, 界面、插件来源于风甲制作的中文版Moonshell, 厂商在此基础上又增加了SC DS菜单、文件信息浮动窗口、DPG2格式视频支持, 可以自动隐藏下屏文件列表中的游戏存档, 支持全触摸操作。在系统菜单下按X键可以切换文件信息窗口的显示, Y键可以切换文件图标显示, 通过Select+X和Select+Y键还可以调整屏幕显示亮度, 用起来非常方便。对于无法识别存档信息的新游戏, 玩家在选中游戏的同时点



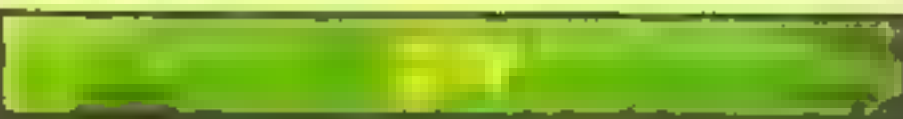
▲SC DS界面制作得非常华丽, 功能同样也非常强大。

击文件信息窗口中的“CHANGE”按钮来修改存档类型。下屏上方的菜单直接点击即可弹出各种设置, 其中“Option”(设置)中可以修改主界面语言, 修改后点击“其他”→“存储菜单



▲修改microSD卡速度可以有效减少游戏读盘时间。

设置”即可保存当前的菜单设置以便下次启动自动调入当前配置。“设置”中可以选择“SD速度”, 但还是推荐大家使用“其他”→“自动设置SD速度”来测试你所使用的microSD卡速度, 测试完成后按A键即可应用当前测试结果的速度。其他比较有用的还有“其他”菜单下的“允许联动”“设置SC为震动模式”“显示中文名称”和“引导GBA卡”几项。“允许联动”可以通过联动SC系列GBA端烧录卡载入GBA游戏及存档, 从而支持GBA联动功能; “设置SC为震动模式”可以将你的SC系列烧录卡作为震动包使用, 无需外挂就能使SC系列烧录卡作为官方震动包来使用, 只是震动效果上与官方震动卡稍有出入, “显示中文名称”项选中后, 游戏信息浮动窗口中的“游戏名”则会显示为中文, “引导GBA卡”的功能就是作为Passme引导GBA卡用的烧录卡。运行完游戏第二次开机时, 系统会自动将存档备份在microSD卡上, 命名(游戏ROM名称相同(如果原名过长则会自动减短为8+1标准DO格式文件名), 每个存档文件的大小固定为512K3。



经过笔者的一番测试, SC DS的游戏兼容性还是非常成熟的, 测试的几款游戏全部都完美运行, 其中包括汉化游戏以及DO游戏。而且配合SC系列GBA端烧录卡还能实现GBA联动、震动的功能, 而且配合官方内存扩充卡还能运行(NDS模拟器), 可以说技术上已经相当的成熟。SC官方还在卡带发售之前就放出了O开发库, 并且为MoonShell 1.5、DSOrganize、imgview这几款最常用的自制软件制作了SC DS专用版, 可以说是目前功能最为完备的Slot1三免烧录卡了。

Revolution For DS (R4)

售价: 198元



R4作为在三免烧录卡中涌出的新品，凭借着超低的售价在市场上占有了一席之地。关于R4究竟是哪个厂家的产品，网络上流传着种种猜测，不过很显然，R4具有很多独特的特性都是现在已经上市的Slot1三免烧录卡所没有的，但它很有可能是即将上市的M3DSS代工产品。有关R4是否真正支持Clean ROM网上也存在着各种争议，因为R4实际上是通过内核对Clean ROM进行存档修正处理，如果以这种标准衡量，那么将会有很多号称三免的烧录卡被踢出局。但至少R4可以直接运行Clean ROM，打不打补丁对用户使用并没有直接影响，所以应该也算符合三免的要求吧。下面就让我们来看看R4烧录卡的性能究竟如何吧。

microSD卡。感觉R4比EZ5和SC DS略厚一些，但并不影响卡带插入NDS、NDSL主机。

R4之所以能够在卡带上实现对ROM打存档补丁，直接将存档存放在microSD卡上，无需存档载入芯片以及从芯片备份到microSD卡，这其中与其硬件设计是有很大关系的。R4并不像其他烧录卡那样采用CHLD电路，而是使用功能更为强大的单片机系统架构，因此可以直接在游戏运行中对Clean ROM进行处理，将存档读写通道改变为直接访问microSD卡，这也就是R4能够无需更新存档数据列表而适用于各种存档游戏的原因。

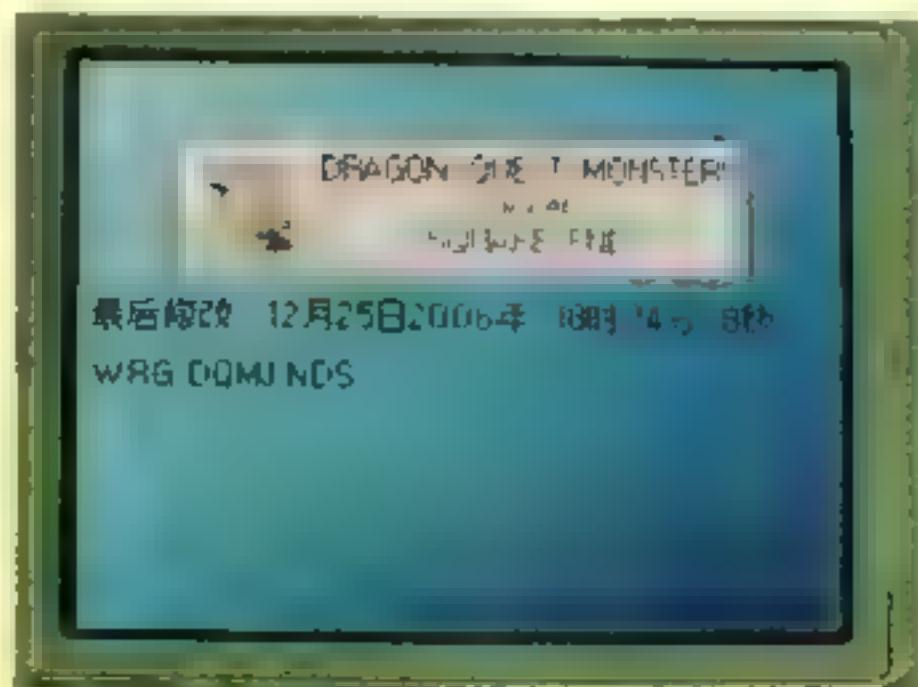
R4的使用非常简单，基本上接近傻瓜级操作。首先，它同样是基于MoonShell系统开发的引导程序，并且所有内核程序数据都是存储在microSD卡上的。目前R4最新内核版本为12月28日更新的1.05测试版，加入了自定义界面的功能，可以去官网进行下载，地址为：<http://www.r4ds.com>。

下载最新内核后解压缩，直接将menu DIY下的所有文件及文件夹复制到microSD卡下即可。其中shell文件夹内存放的是系统界面以及整合的MoonShell软件界面设置，而system_文件夹下存放的则是系统界面图，允许玩家用相同图像大小及格式的图片进行替换，从而起到自定义系统界面的功能。

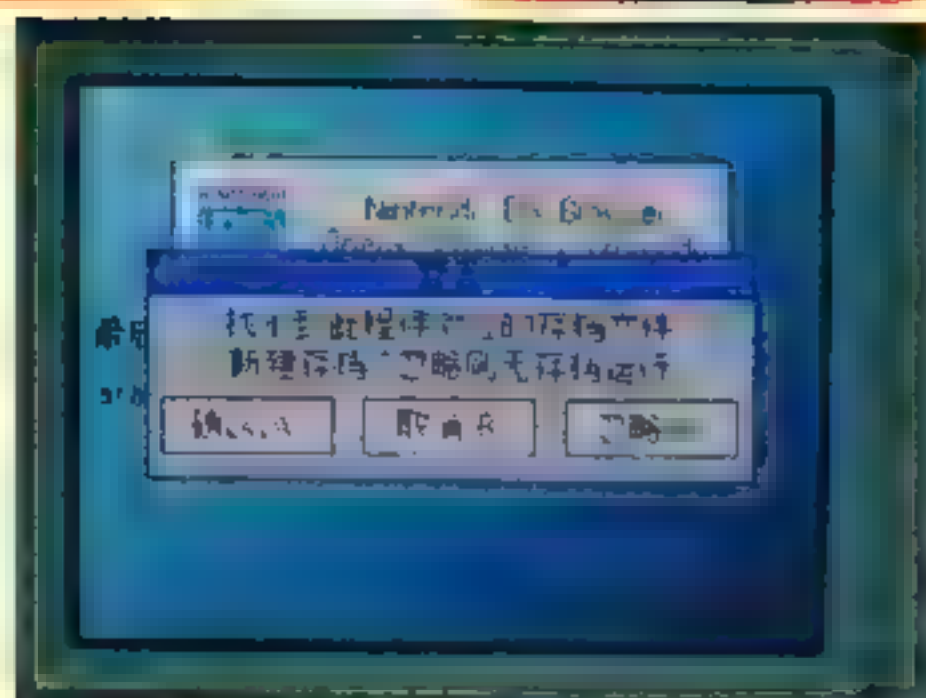
DS_MENU.DAT文件是引导程序，

R4的包装设计得非常独特，黑色的背景色，配上诡异的深绿色LOGO，看起来还略有几分神秘感。抽下外包装，打开纸盒，首先看到的是设计精美的浅蓝色NDS卡带硬携盒，里面放着的就是R4烧录卡了。由于是厂商寄来的评测产品，因此并没有附赠microSD读卡器，而正式销售的版本是会附赠的。另外，厂商还附赠了一张迷你CD，里面是电子版使用说明以及R4引导软件。

取出R4烧录卡，首先就被它黑色的电光贴纸吸引住了，仔细端详了一番后，感觉R4的做工一般，只采用了一颗螺丝在中间固定而并非用强力胶水固定。卡带的右上角是microSD卡插槽，外壳上专门开出了一个很大的凹口配合弹性键设计，倒是很易于插取



▲游戏浏览模式下屏显示着游戏的图标等信息。



▲为第一次运行的游戏在microSD卡上创建存档。

DS_MSHL.NDS文件则是系统内整合的MoonShell程序的实际文件。之后我们要做的，就只剩下将各种CleanROM拷贝到microSD卡上了。

拷贝工作完成后开启NDS，就能看到R4的主界面了。主界面下共有3个图标，选择第一项是进入游戏浏览菜单，第二项是开启MoonShell，最右边的一项则是作为PassMe引导GBA端烧录卡。进入游戏浏览菜单后，上屏显示的是游戏文件列表(列表中过滤掉了存档文件)，下屏显示的是当前选中游戏的图标及信息。按下A键或点击触摸屏上的游戏信

息栏就可以开启游戏。首次开启一个游戏时会提示创建存档文件，直接选择“是”系统会自动在ROM所在目录下创建一个同名的512KB存档文件，并且游戏过程的所有存档、读档操作都将直接在microSD卡上进行，而非存储在芯片中在第二次开机进行备份。按下START键系统会返回到主菜单中。

经过笔者测试，R4在游戏兼容性上还是很不错的，直接支持DS游戏、汉化游戏以及最新存档格式未知的游戏ROM，运行《恶魔城迷宫重制版》的效果也非常完美。对于自制软件方面，R4同样兼容性很低，不过厂商早已经公开了I/O开发库，而且还转换了款imgview这款看图软件。另外厂商官网上还提供ROM剪裁软件和存档转换软件，可以说厂商还是非常敬业的。R4设置简单，但功能相比SC就显得很有限了，不过作为一款兼容性不错的廉价烧录卡，性价比还是很不错的。至此本次的“Slot1烧录卡综评”也就要告一段落了，附表中将会对三款烧录卡功能进行一个对比，希望对大家能够有所帮助。

名称	容量/外存储卡类型	插卡入口	文件系统格式
EZ5	about 3G	左侧 无弹性键	FAT16 FAT 32
SC DS	microSD	顶部 有弹性键	FAT16 FAT32
R4	microSD	顶部 有弹性键	FAT16 FAT32

名称	Clean Rom	支持ide后跟游戏	暗码器	存档类型手动选择
EZ5	√	×(未安装或文件后跟为 .nds)	√	√
SC DS	√	√	√	√
R4	√ (内核存档修正补丁)	√	√	×(内核打补丁可自动识别新游戏的存档类型 不需要更新数据库)

名称	免引导免刷机	PassMe引导功能	免转换、传递软件	刷新卡内固件内核	MoonShell内核	TF速度选择
EZ5	√	√	√	√	√	√
SC DS	√	√	√	×	√	√
R4	√	√	√	×	√	×

名称	开天窗	GBA联动、扩展卡功能	转换软件	售价	附加功能
EZ5	√	√	√	268元	采用转换软件的混合模式可以更好地支持游戏运行。
SC DS	√	√	√	国内版 299元 海外版 348元	超级模式支持软复位、剪裁ROM等功能。可将SC震动版作为震动卡使用。SC CF SD Micro SD可与SC DS互动使用GBA联动功能，提供多款常用自制软件的专用版。
R4	×	√	×	198元	附带剪裁ROM和存档转换软件



掌机市场扫描

文 江西恐龙

编 马修

2月底分别要度过圣诞节和元旦两个节日。在两个节日交接的时候，掌机界迎来了“PSP元旦运行PS模拟器”以及“TA-082型PSP降级程序”两大礼物。各大游戏论坛里纷纷涌起了大量有关PSP的帖子。怀旧的玩家聊起了当年那些经典的PS游戏，而不少TA-082型主机的2.71PSP玩家也下狠心将机器刷至1.5版。一时间好不热闹。

圣诞节和元旦节比起来更有舶来之意。笔者依稀记得在小时候从未去过圣诞节，但到了高中、大学之后，每年的12月已经开始习惯那股期待快乐到来的感觉了。随着我国经济的发展以及国民生活档次的提升，越来越多的人接受了这个洋人的节日，尽管商业味略微浓重了点，但大家还是很喜欢那股喜悦的气氛。每年的圣诞节，各大商场、超市、专卖店都开始高举降价大旗，就连游戏市场也不例外。由于青年人过圣诞节的比较多，消费能力显然会在圣诞节这几天全部释放，根本就不打算把钱留到元旦再花，因此不少商家都表示圣诞节的生意明显要比元旦节好很多。

笔者于圣诞节前后逛了两次游戏市场，发现PSP的售价全部都有所下调，不少商家为了争取配件的利益以及培养回头客，不惜将主机降到相当低的水准。例如1.5普通版软降PSP开价仅为1450元，足足比节日前降了70元左右。当然这么低的价格是有条件的，那就是玩家必须随机购买部分配件，例如2G组装记忆棒开价300元，幸运的是配件的价格都算正常。这一点对新手玩家来说倒无所谓，反正那些配件都是要买的。

由于TA-082型PSP降级事件紧随圣诞其

后，这无疑等于一枚重磅炸弹砸在了游戏市场里。不少商家都备有不少TA-082型PSP存货，商家冒一定风险将主机降级之后便可以卖出一个相当可观的价格。这个破解消息让不少奸商们下狠心联手干了一件龌龊的事情——圣诞节之后抬价。抬价究竟是批发商那边搞的鬼还是零售商搞的鬼已经不重要了，总之年底的PSP销量相当好，PSP在圣诞节时的低廉价格并没有维持多久，在价格走势表上落下一周之后随即上升，目前涨势不断。完榆前比较普遍的一个报价为：1.5普通版软降PSP开价1520元，1.5普通版硬降PSP开价1480元，豪华版各加180元。4G组装记忆棒售价480元，2G记忆棒(高速1959M)售价290元，2G记忆棒(低速1939M)售价230元。(网络商人的售价分别为400元、220元、180元)2.71版PSP在不少店里已然消失，因为都软降或硬降成1.5版了。大家在买机器的时候务必注意查看机器是软降还是硬降，现在硬降机器和软降机器交叉在一起搅乱了市场，有不少商家为了清空库存，会大势推荐硬降PSP，更有无耻商家会以硬当软出售。考虑到1月之后很快就要过春节的缘故，相信一时半会PSP不会跌回去。圣诞节之后的PSP销售形势可以说对玩家们相当不利，笔者

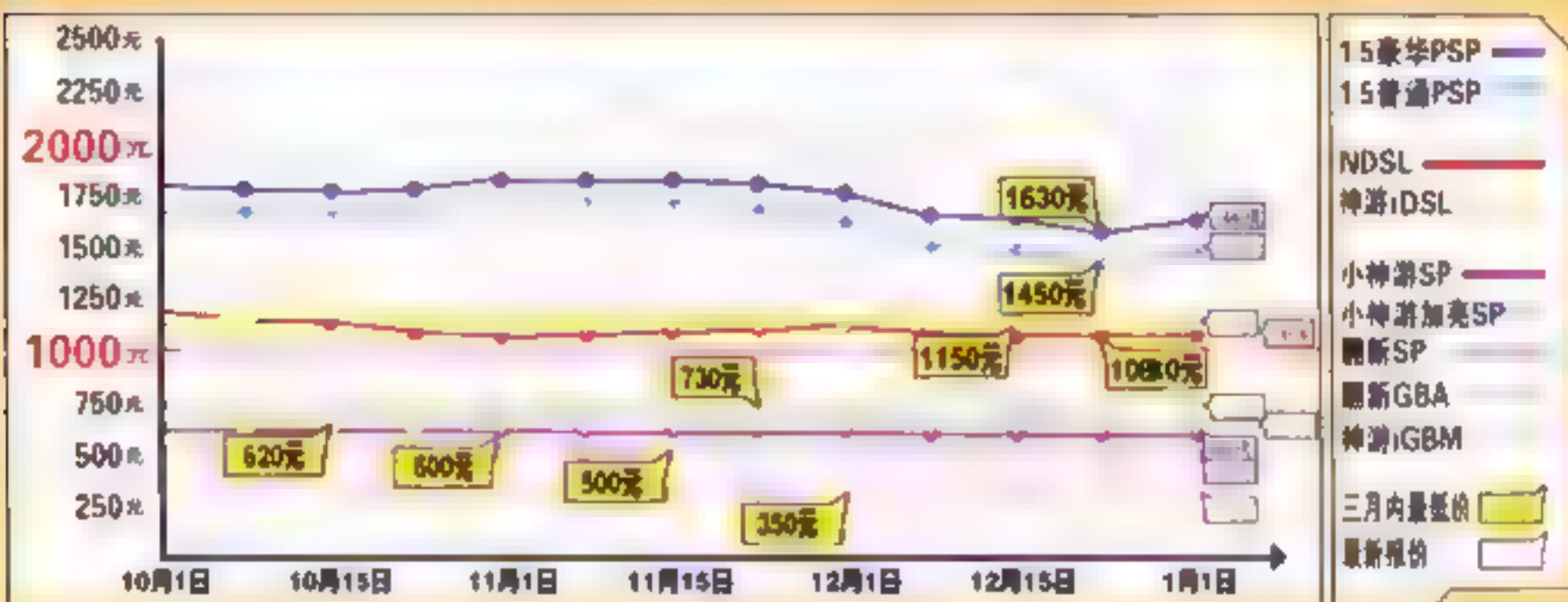
建议那些打算春节时购入PSP的玩家尽量现在购入。这种涨价现象在掌机界出现过多次，每年的春节时要涨价，1.0可以玩破解游戏时涨价，1.5可以玩破解游戏时涨价，2.0可以降级到1.5时涨价……而现在TA082型PSP可以降级时竟然也涨价了，真是顺应了那句老话“无奸不商”。

和PSP相比，NDSL的销售进展相对平稳，价格没有大起大落。现今美版白色NDSL以及粉红色NDSL售价维持在1080元不变，美版黑色NDSL售价和半个月前同为1130元，大陆行货神游版NDSL售价1150元，日版各色NDSL售价1280元。烧录卡方面笔者看到EZ5出现在游戏柜台中，EZ5采用标准NDS正版卡带造型的灰黑色外壳，支持TF闪存卡，支持

免刷机免转换直接运行Clean ROM，笔者试过之后发现各大功能都不错，不过目前中文命名的游戏会生成乱码记录文件，相信这个只是小问题，会很快被解决掉，EZ5的店头售价为260元。



▲相信EZ5会受到不少玩家的青睐。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所标价格均为单机价格，各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，小编向所有提供价格信息的朋友们致谢！更多商品价格信息请登录levelup电玩商城(<http://www.levelup.cn/mail/>)查询。

广东广州	江西悠龙	1700(软降)	1520(软降)	1150	1080	-	-	-	620
		1680(硬降)	1480(硬降)						650(背光)
广东深圳	久圣电玩	1800(1.5)	1650(1.5)		1180	800		580	630
		1680(2.71)	1500(2.71)						650(背光)
福建厦门	快乐多电玩	1710(1.5)	1540(1.5)	1180	1160		680		640(背光)
		1830(2.71)	1460(2.6)						
山西太原	逸豪电玩	1650	1500	1200	1200	900	760	760	630
									650(背光)
天津	天龙MARS电玩	1690(1.5)	1580(1.5)	1100	1150	980	790	790	640
		1580(2.71)							650(背光)
河北二河	思宇电玩	1880	1680	1290	1280	980	790	780	590
						990(iDS)			690(背光)
浙江杭州	玩之苗	1750	1500	1180	1180			880	660(背光)
	电玩专卖店								

硬件 短 消息

不知大家是否看到了本辑《掌机王SP》的“春节抽奖大行动”奖品页呢?这次活动的策划,联系可花了本格不少心思呢!希望各位“硬件短消息”栏目的忠实读者能多走好运,多拿大奖哦!笑 年末主机市场价格普遍开始上扬,可看了看硬件周边市场,价格却依旧越走越低。由于国内周边厂商的涌入,硅胶套、保护壳等产品的售价也都越来越低。下面就让我们一起来看看近期的周边消息吧。



国外市场

“PS Pictogram”周边产品亮相

22000日元 约人民币1427元

SCEJ旗下周边品牌“PS Pictogram”一向以推出PS家族时尚、贵族化周边,而受到不少年轻人的欢迎。近日,该品牌又与“BEI YOSHIDA”携手推出了一款“BEI YOSHIDA x PORTER x PS Pictogram”PSP专用便携包,于12月28日正式上市。

提起“BEI YOSHIDA”,国内人可能很少熟悉,而提起PORTER品牌的钱包、笔记本电脑包,一些喜欢时装的玩家也许略有耳闻了吧。而“BEI YOSHIDA”正是日本PORTER与

BEAMS的合作品牌,该品牌一向走贵族路线,随便一款钱包也都要几十元人民币,可谓时装界的Sony。而这次SCEJ与“BEI YOSHIDA”合作推出的这款便携包是作为BEAMS 30周年纪念品、由“BEI YOSHIDA”设计推出的一款PSP便携包,采用高级材料制作的外壳使用时间也不会粘上污渍、表面涂料也不会脱落,除了放置PSP主机外,打开包体还有UMD存放隔档两个,记忆棒存放隔档一个,另外还能放入耳机、线控等一些附属产品,内部还有“A x B”的PS Pictogram品牌LOGO。这款便携包上带有金属扣环,携带起来也非常方便,购买它还会附赠一个特制的收藏盒和PSP腕带,只是价格实在有些贵得吓人。



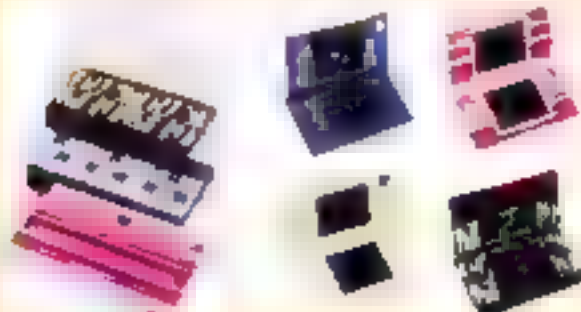
任天堂NDSL主机贴膜

2360日元,约人民币158元

这款任天堂推出的NDSL主机贴膜最大的特色就在于图案多样,有许多种色彩绚丽丰富的图案任你选择。主机贴膜共分为上盖、上屏、下屏三个部分,每个部分都印有E社独特的LOGO标志,而贴纸的大小则都是针对NDSL主机精确设计的,贴在上面大小刚好,而且正好将按键、屏幕部分镂空出来。彩贴除了装点主机外,还能够保护主机不被刮花,而彩贴本身就采用特殊材料制作,表面图案抗磨损、抗脱落,因此贴在上面长期使用也绝对没有问题,而且想要更换的话直接揭下也不会在

NDSL上留下任何残余痕迹。另外,套装

中的屏幕保护贴具有抗污防尘特性,不会留下指纹、油渍的痕迹,而且采用特殊吸附材料更易于粘贴,在阳光下还能抵抗99%的紫外线,抵制阳光对液晶屏幕的伤害,而且90%的屏幕透光率让屏幕看起来更亮、色彩更鲜明。





NDS lite 3合1耳机(NDS lite 3 in 1 earphone)

供货价 22元

外观:★★★★★ 性能:★★★★★ 性价比:★★★★★

产品说明:一款集成型头戴耳机,包括耳机、吊绳、FM收音设备二部分的新型产品。笔者在试听后感到这款产品不但具备良好的耳机音质,而且FM收音设备也十分地轻巧,在使用过程中也表现出优异的收音效果。



评价

- 优点:**音质优异。FM收音采用纽扣电池,工作时间长,适合在校学生群体以及外出使用。
- 缺点:**耳机本身线长不足1米,通过吊绳挂于颈部。由于主机较重,如果没有依托,久之颈部会产生少许不适。

NDS放大镜(NDS light magnifier)

供货价 13元

外观:★★★★★ 性能:★★★★★ 性价比:★★★★★

产品说明:一款为NDS屏幕特制的放大镜,采用卡扣定位的方法稳固地固定在主机上盖,然后通过其内部的凸透镜对主屏幕所显示的内容进行物理放大。只要玩家在50cm距离之内使用该产品,均可以明显感受到图像增大的效果。



评价

- 优点:**顾名思义,放大游戏屏幕所显示的区域,经过专业测试的确可有效地将图像放大1.8倍。
- 缺点:**由于镜片原因,长期使用会稍感眩晕。如果你感到不适,那么建议你多玩玩3D FPS游戏锻炼一下,如果你没有任何不适应的感觉,则可以考虑去报考飞行员了……

NDS无线耳机(NDS wireless earphone)

供货价 33元

外观:★★★★★ 性能:★★★★★ 性价比:★★★★★

产品说明 通过NDS自带的输出端口以及控制组件,配合该产品提供的无线传输设备,即可与配套耳机进行无线连接收听NDS发出的声音。传送设备需要一节AAA五号电池供电,而耳机自身则采用一节7号电池来供电,有效传输距离可达5米。1组电池可以连续播放近4小时的音频。值得注意的是耳机部分还设有音量、开始、暂停等常用功能键,使得这个产品的操作更简单,使用更方便。



评价

- 优点:**适合在运动同时通过NDS欣赏高品质音乐,摆脱了繁杂的音频连线,使用更加便利。
- 缺点:**传送设备过大,功耗较高,不能够满足用户长时间使用的需求。

NDS软皮包(NDS soft leather bag)

供货价 6元

外观: 简单大方, 经久耐用, 具备DIY的空间, 喜欢绘画的玩家可以在包体背部自由创作。

产品说明: 采用人造皮革制成, 现阶段可供玩家选择的颜色很多。如白、黑、红、蓝等纯正单色。包体上印有NDS字样的LOGO, 看上去简单大方, 带在身上还有点像古人用来装银两的口袋。

评价

优点: 简单大方, 经久耐用, 还具备DIY的空间, 喜欢绘画的玩家可以在包体背部自由创作。

缺点: 不易随身配带, 绸质封口拉带容易脱开。



NDS lite支架+音响(NDS lite stand & multi-function speaker)

供货价 50元

外观: 简单大方, 经久耐用, 具备DIY的空间, 喜欢绘画的玩家可以在包体背部自由创作。

产品说明: 一款具备支架和扩音功能的产品, 通过卡扣固定主机底部。产品自身的音响需要两节5号电池进行供电, 并且可以通过该产品控制主机的音量。这款产品体积较小, 适合在NDS播放音频、视频时使用。

评价

优点: 功耗较小, 能够很好的固定主机, 音响效果不错。

缺点: 经常拔插会在主机边缘产生划痕。



PSP无线耳机(PSP wireless earphone)

供货价 39元

外观: 简单大方, 经久耐用, 具备DIY的空间, 喜欢绘画的玩家可以在包体背部自由创作。

产品说明: 作为PSP的一款无线耳机外设, 该产品外形设计独特, 同样使用外部发射装置进行信号的传送, 有效距离内接收效果良好。这款产品与上面介绍的NDS的无线耳机工艺、原理相似。仅是发射器外观不同而已。

评价

优点: 由于PSP屏幕相对较大, 所以配合该耳机的同时适当地坐远一些使用感觉会更好。

缺点: 传送设备过大, 功耗过高, 不能够满足用户长时间使用的需求。



PSP软皮包(PSP soft leather bag)

供货价 6元

外观: 简单大方, 经久耐用, 具备DIY的空间, 喜欢绘画的玩家可以在包体背部自由创作。

产品说明: 这款PSP软皮包与上面介绍的NDS软皮包采用的制作工艺以及材料相同。仅仅是由于主机大小不同, 所以外形大小有所不同而已。

评价

优点: 简单大方, 经久耐用, 具备DIY的空间。

缺点: 不易随身配带, 而且保护性方面较差。



仿制HORI PSP网包(PSP HORI natty bag)

售价 7元

外观：仿制HORI PSP网包 性能：良好 性价比：高

产品说明：该产品外部材料呈网状，包体内部为绒布，封口处采用粘贴棉设计。产品用色亮丽，还配有多种颜色可供选择，看起来很有时尚感，完全抄袭了HORI原装网包的设计。

评价

优点：实用性很强，作为国产仿制产品，工艺已经相当精细了。

缺点：网状的表面容易意外挂在有尖角的物体上，携带时一定要多加小心。



在上期的栏目中，我们为大家评测了北通公司的新产品——NDSL主机硅胶保护套，而本次北通公司又为我们“SP评测室”送来了他们的另一款NDSL周边产品——NDSL布包BTP-6423，下面就让我们一起来看看这款产品的性能吧。

北通NDSL布包

BTP-6426



打开北通一贯风格的黑色包装后，首先就被这款布包的手感吸引了。它采用了笔记本电脑包专用的纳米吸附布料制作，弹性、厚度适中，摸起来磨砂手感非常舒服。布包整体呈黑色，正面

有一个拉链封着的副囊，可以用来存放耳机、触控笔、NDS和GBA卡之类的小玩意，副囊拉链头上还印有“北通”的商标。包体的背面有一个橡胶制的皮带腰扣，可以将布包穿在皮带上携带，腰扣上放还有一个金属扣环，也可以通过它将布包挂在衣服或书包上，携带起来非常方便。

这款布包的主囊采用双向拉链密封，存取主机时非常方便，主囊内没有设计其他副



囊，里面的空间非常大。而且说是“NDSL布包”，实际大小却是按照NDS的标准来制作的，因此存放NDS、GBA或PDA也都是不成问题，但PSP就不用考虑了，肯定是装不下的。从内部摸了摸布料厚度，感觉比豪华版PSP附赠的便携包布料要薄一些，但材料密度却大得多，能够防潮、防雨，而且弹性也要比PSP便携包更好，对于一般性冲击都能起到很好的缓冲作用。而且厂商很细心地在侧面最容易碰撞的角部和边缘部分采用弹性海绵橡胶材料加厚，给你的主机提供万无一失的保护。

这款产品目前只有磨砂黑一种颜色，厂商的建议零售价为58元。



LIKY：高弹性材料制作确实能很好地保护主机，只是为了兼容各种主机，体积上稍微大了一些。



马修：外观上还有再改进的余地，不过产品质量确实很优秀。

游戏万花筒

栏目主持



《最终幻想》系列新作《最终幻想13》即将推出

提供 雷伊

来自于RPG大作“《最终幻想》系列”的坐骑陆行鸟很早之前就已经成为了Square的吉祥物，关于陆行鸟的游戏数量也相当丰富。最近，又有一款以陆行鸟为主角的作品发售了，那就是刚刚于12月4日推出的NDS游戏《陆行鸟的魔法画册》。在游戏中，玩家需要操作可爱的陆行鸟去拯救被封印在邪恶魔法书中的同伴们。游戏的类型有些类似于小游戏的合集，玩家需要不断地完成小游戏来拯救同伴，每次完成小游戏后都会有得分显示，完成所有的游戏可以不断重复游玩以便挑战高分。



▲本作为一款小游戏，但在画面表现上却一点都不含糊。

为了鼓励玩家不断挑战高分，SE特别在该游戏的官方网站上设立了一个挑战得分排名的纪念活动，玩家可以将在游戏中几个迷你游戏的得分情况上传到网站上，从而进行互相较量。参加得分排名的迷你游戏一共有四个，分别为“ホームのかへ”、“モルボルのかくれ森”、“岩山のテッペンをめざせ”和“Wi-Fiポップアップデニエル”。如果排名得到第一的话，就可以得到SE送出的豪华礼品。



▲要参加得分排名，首先要在游戏中得到密码。



《时尚魔女》魔法音乐会即将举行

提供 雷伊

不论是在街机还是NDS平台都人气满点的女性向游戏《时尚魔女 爱情与果实》马上就要举行主题音乐会了！这场名为“时尚魔女 爱情与果实 魔法音乐会 交响梦舞台”的音乐会，将从2007年3月29日开始陆续在日本的名古屋、大阪和横滨三地的音乐厅中举行。音乐会上不仅将用交响乐演奏来自《时尚魔女》的游戏音乐，还将重现游戏中出现的各种场景，让玩家能够有种身临其境到游戏世界中去的感觉。这是《时尚魔女》第一次举办主题交响音乐会，因此意义非常重大，有条件观看到的玩家一定不要错过这个宝贵的机会。



▲2007年刚开始，《时尚魔女》就把新的惊喜带给了玩家们。



老外的三国游戏

编辑 马修

照例先讲个故事，我一个朋友在德国留学，和另一位华人朋友吃饭时，看到一个德国的秃顶胖大叔在玩PSP，我朋友就用中国话说“看，老外还是很喜欢PSP的。”没想到胖大叔却抬起头笑着用生涩的中国话回了一句，“小伙子，在这儿你才是老外。”

老外这个词广义地说是指外国人，但大都指的是那些黄头发蓝眼睛的白种人，因为这些人在外表上与东方人有很大的不同，历史积累、文化底蕴以及社会形态也与东方人不同。即使在全球化的今天，这种内在的差别仍然很明显，不过文化已经互通了，在我们看惯了日本厂商那些东方特征明显的《三国志》和《真三国无双》等三国游戏后，也来瞧瞧西方人一手制作的三国游戏。

这款游戏名为《乱战三国》(The Chronicles of the Three Kingdoms)，厂商是曾经开发过“《武田信玄》系列”的加拿大厂商Magtech，游戏的平台为PC，类型为即时战略，有36个关卡，150名武将登场，众多著名的战役事件及宝物被收录到游戏中。游戏的风格和大多数美式游戏一样，人物看起来不那么好看，但是游戏的场面庞大，细节也不错，除了英文版，游戏还针对中国台湾地区发售了中文版本，有条件的玩家可以试试这款老外版的三国游戏。



▲加油站大叔版的刘备、鼻直口方的关羽和印第安血统的张飞



▲城下的两军对垒，大旗上是古色古香的汉字。



▲战事部分，叙述的是虎牢关之战后“讨董联盟”出现了严重的分裂，人物怎么看怎么像“洋人”。



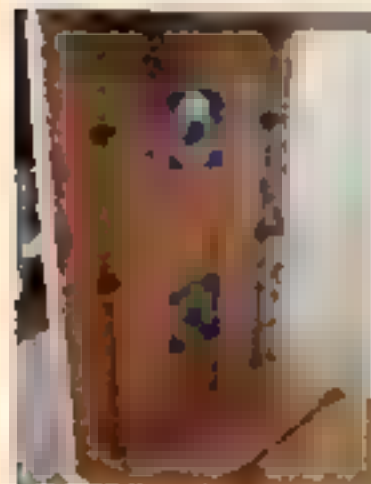
▲胜利出现的“战胜”字样，虽然人物形象比较“老外”，但游戏中经常会出现这些极具古典华夏特色的画面



酷酷的机箱

编辑 米格

在米格还在痛苦地为买哪全主机折腾得焦头烂额的时候，一位玩家却已经在为自己的次世代主机制作专用橱柜了，羡慕啊！这款橱柜共有六层，通过为主机量身制作的支撑板安装各种尺寸的主机，有效防止了因为主机贴着壁面发热过快的



▲两台大风扇为主机创造良好的避暑条件。



▲5部主机在蓝色荧光的衬托下格外吸引眼球。



▲各种手柄、耳机挂在侧面，设计得非常体贴

防止了因为主机贴着壁面发热过快的问题。为了改善通风条件，这名玩家还专门在柜子的背面及侧面安装了数个电脑风扇为疲累的主机“吹汗”。其实用还不行，考虑到美观问题，这名玩家还专门在柜子的两侧安装了许多根蓝色荧光灯棒，加上外侧的手柄、配件安放架，看上去还真够酷呢！



无处不在的PSP广告

提供 米格

PSP在欧洲影响力还真不小，一位摄影师在自己的荷兰之旅中，意外地捕捉到了这个颇为搞笑的PSP广告。在阿姆斯特丹街头停着的一辆小车上居然印着PSP的字样，而旁边还绘制着各种的PSP经典符号，也不知到底是哪位玩家的独特创意，还是Sony又一种离奇的推广形式，看来欧洲人对PSP还真是情有独钟呢。



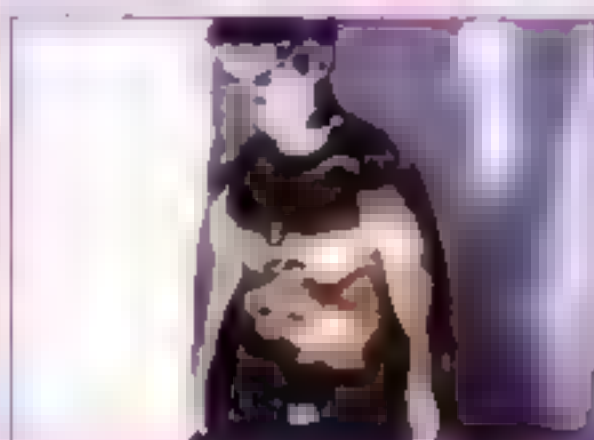
又一部《铁拳》电影公布

提供 米格

国外导演R. Scott借助Shadow Motion Pictures电影公司，即将打造又一部《铁拳》影片。这部电影的故事发生在风间仁的结局之后，也就是他击败了仁八，夺得对二岛财阀的控制之时，电影中



会为我们展示几位主角之间的战斗。这部电影将会在数月后上映，各位《铁拳》粉丝还是先看看预告片来解解闷吧！

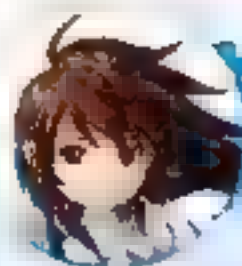


拿PSP当电话？

提供 米格

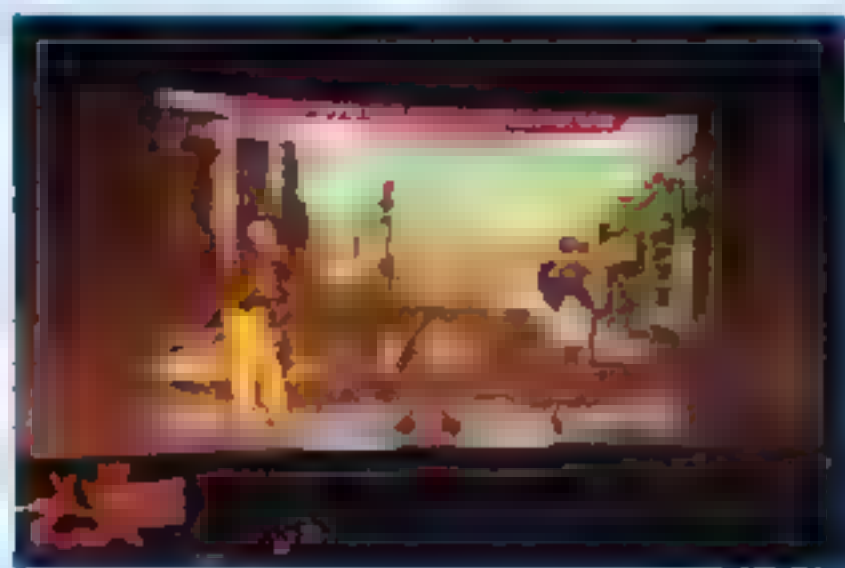
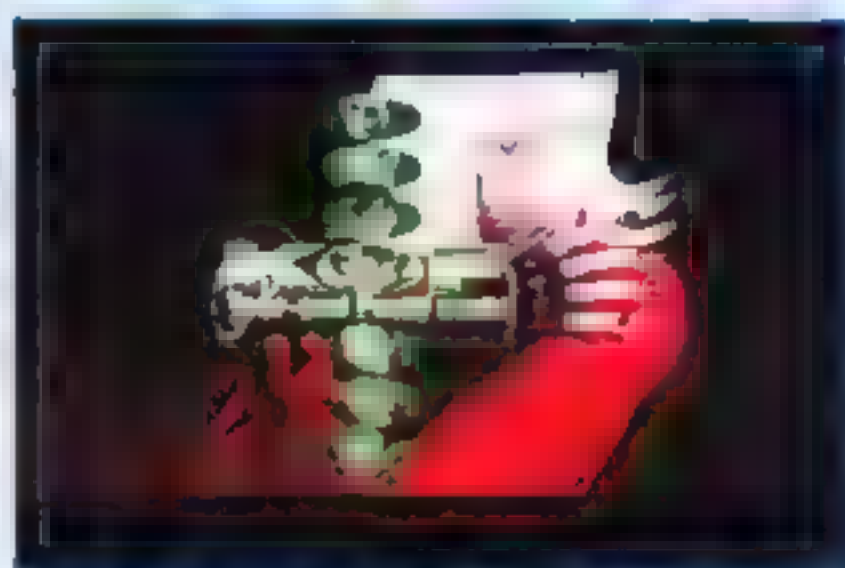
国外玩家创意还真多，剪下一个电话筒，接上几根线，就拿来插在了PSP上准备当电话用。当然这只是一个玩笑，毕竟PSP的Mic首先就不能通过耳机插孔来接，而且目前也还没有对应电话功能的硬件出台，但至少它的听筒还是可以用的，只要你不介意电话筒那连普通收音机都不如的音质，拿来摆摆POSE还是蛮吓人的。



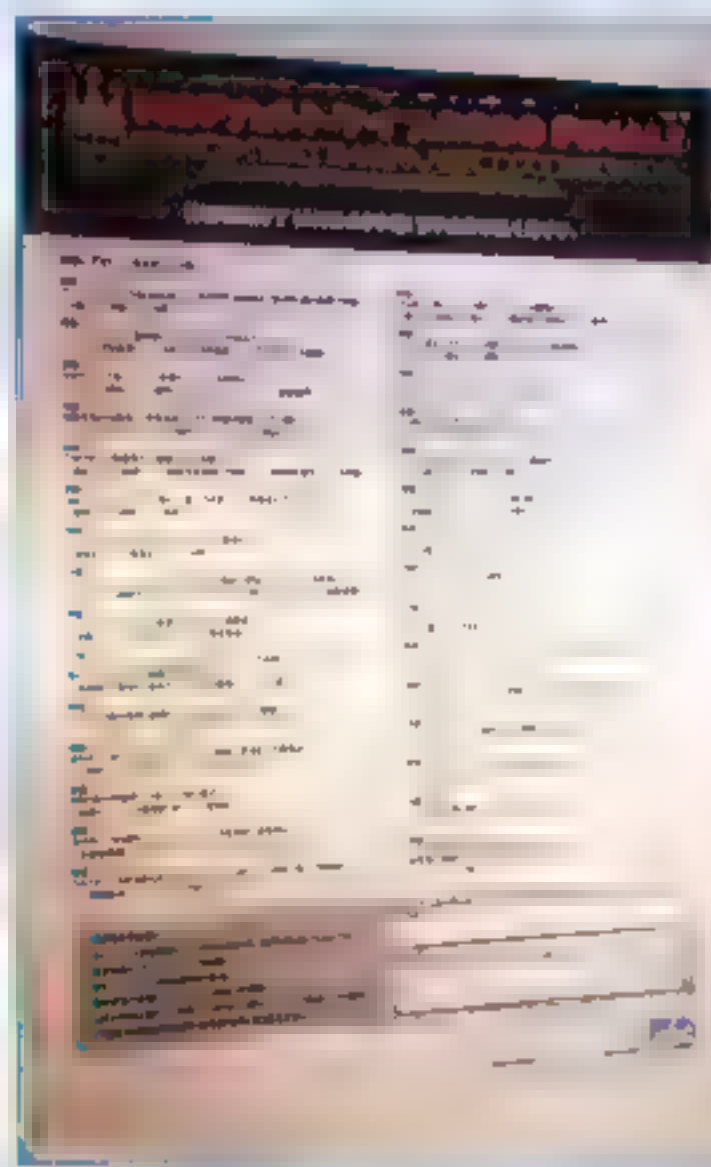


日本民间里的“忘年会”相当于我们的新年联欢晚会，字面意思是忘掉过去这一年的所有不快，以全新的面貌迎接新的一年。由于日本的新年第一天从元旦开始算起，所以“忘年会”通常被安排在12月底。12月3日，SNK Playmore举办了“KOF忘年会2007”的纪念活动，并一口气放数《KOF》新作。

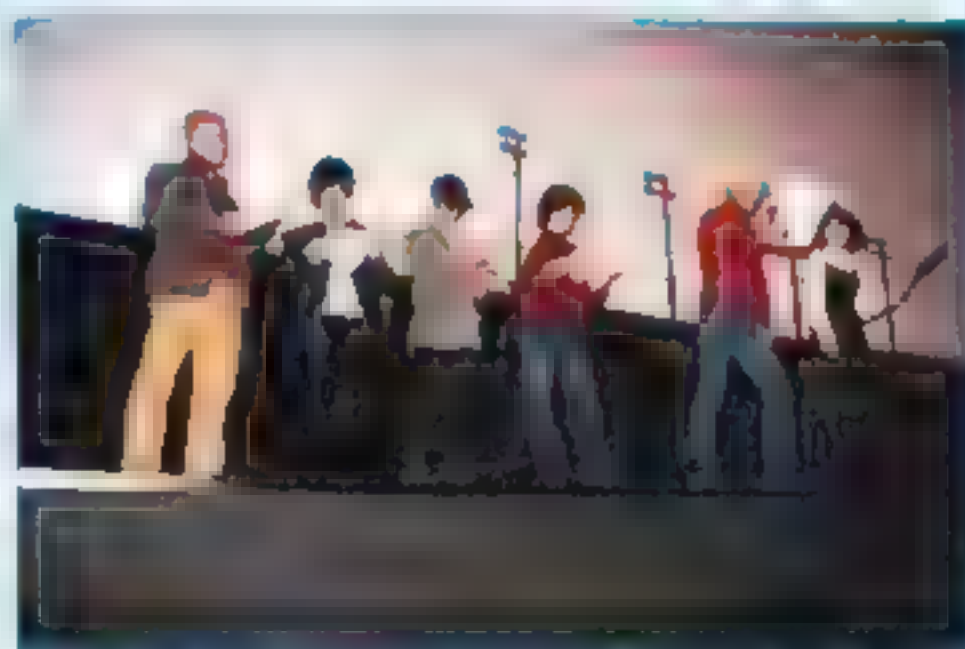
这次忘年会和以往两届一样，当地时间12月3日23点30分入场，23日凌晨0点，才正式开始，狂欢到清晨才结束。期间有游戏声优和制作人的脱口秀、新作试玩大会、抽奖等等丰富的活动。



本次活动计划的游戏是《MA》和《KOF Ultimate Match》。在《KOF Ultimate Match》中，庵原六的两任主战——安村和太都时或时不时穿着各自的队服进行了格斗战的“庵原六”的格斗。最后的结果是庵原六获胜。不过在这场比赛中，安村和太都时或时不时的穿着各自的队服进行了格斗战的“庵原六”的格斗。



▲游戏相关的答题。



除了以上两位，花泽春菜、生中沙织、佐藤千穗、长谷川裕见、代代聪之介等声优也参加了联欢。除了观众们最为熟悉的声优们之外，还表演了名为“Days + Memories”（我们的永恒之爱）的恋爱AV情景剧。花泽春菜扮演一位没能拿到忘年会优先入场券的女子。不过就在剧情快要进入正题时，剧本却戛然而止，非常易猜。

这家给学生时代的我们带来过无限冲击和感动的公司自从更名为“SNK Playmore”后，便在玩家的批评和质疑中度过数年。“日本格斗盛会 斗剧2007”《KOF》入选项目为《KOF 98》这一消息传出后，更让现在的SNK备受指责。然而，拥趸们的热忱是对厂商最大的支持，风风雨雨这么多年，希望SNK能够在以后的道路上走好。

游戏美图秀

大家拿到本辑时应该已经是2007年了吧?虽然对于我们来说,春节时的新年感会更加强烈,不过琉璃还是在这里先对大家说一声“新年快乐!”

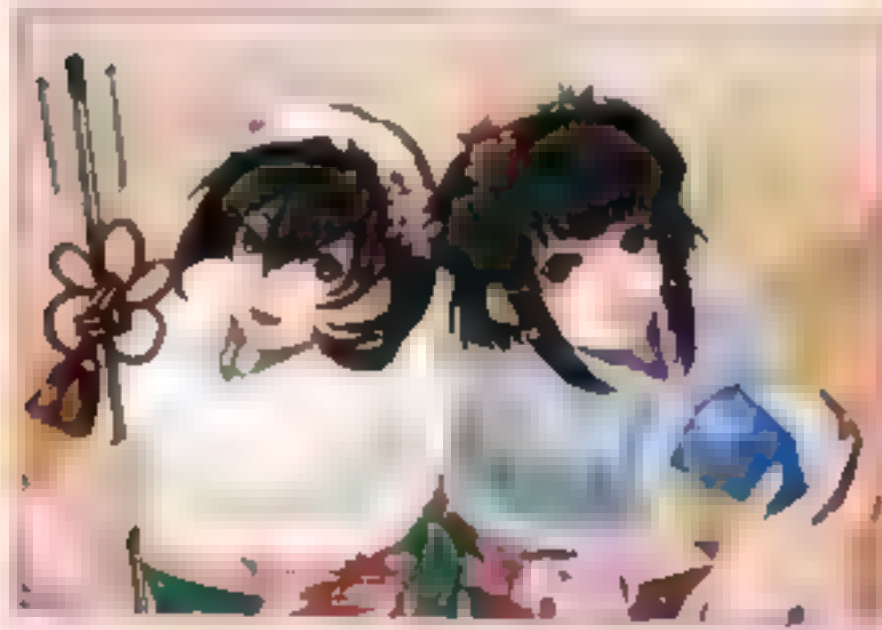
元旦放假的日子里,你是和家人一起享受团圆的温暖,还是与朋友一起去外面感受一年的新气息呢?重要的是,新的一年自己都有些什么新的打算,趁着这个契机做一些新的改变吧。



少女手中的宠物兔是一只小小的猪就更符合今年的新年气息了。

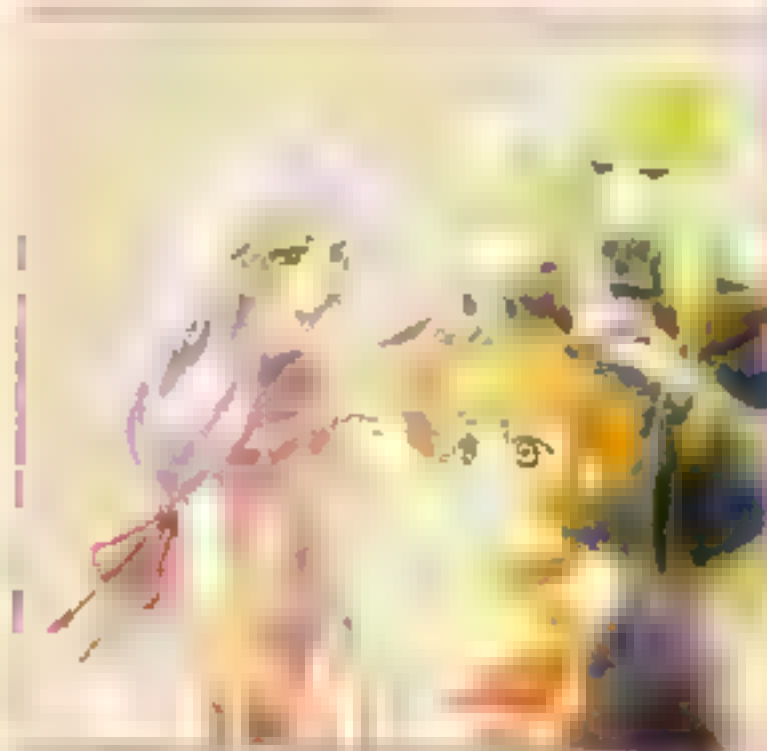


看看这些菊花,不禁想起《满城金带黄金甲》中壮观的菊花台。



对于日本人来说新年的吉祥物是锦饰和门松,不过还是更期待中国新年的大红灯笼与倒贴“福”字啊!

美味的年菜也是新年里让人期待的东西。不过看看青鬼高兴的样子,看来从师傅处得到压岁钱才是最开心的事。



吃年糕,去神社拜年,然后再抽上一只“大吉”的福签吧。



↑ 双子激萌！好想收到这样一张双子贺卡。

↓ 再借这张《幻水》同人祝愿大家新年快乐！



↓ 每个小孩都是“风之子”，所以不害怕冷，趁着新年的假日出去玩雪吧！



恭贺新禧



↑ 期待盘中的美食是热腾腾的饺子，这样才有新年的气氛嘛。

超级玩家

THE SUPER PLAYERS

《皇牌空战X》ACE难度 全程不使用原创机体只使用航炮无伤通关!

要说“《皇牌空战》系列”是模拟空战游戏中的王者，相信大伙都没意见吧？饼干也很喜欢这个游戏，早在PSP版《皇牌空战X》发售之初就曾经大胜过号称编辑部航空专家的米格，哦活活活！其实这只是个玩笑拉，还是来看下真正的“皇牌飞行员”是怎么玩这个游戏的吧！

“《皇牌空战》系列”作为目前最受欢迎的空战模拟游戏，相信不少铁杆AC饭早已经全机体部件、全难度通关了。自己作为饭中的米粒之一，没能达到如此高度感到十分惭愧。虽然从《皇牌空战4》开始一直是全难度全S才放手，但最近比较忙导致笔者只攒齐了机体就放手了，为了弥补作为空饭的灵魂，在此契机下决定进行一次极限挑战。

超级玩家：Digbass8492
经常出没区域：MGS专区
拥有主机：NDS、PSP

战前分析

在挑战之前先来个分析吧。本作由于PSP按键的限制，在操作上作了调整，原来L2和R2的偏航被移到了方向键上，这使得调整机体姿态、偏航和调整速度的操作不能同时进行，给航炮的使用带来了一定程度的影响，不过厂商当然也注意到了这个问题，

在给航炮准星加上了微量的修正，这样就不会失去用航炮击落敌人的那种成就感了！当然给原创机体加上部件后甚至比导弹还要好用，但这样挑战就没有什么意义了，于是我在挑战附加条件上加上了不能使用原创机体这一项。

挑战过程

大部分关卡是用F22完成的，因为ACE难度下如果没有足够的机动性是很难回避导弹攻击的。由于ACE难度航炮的弹药数量是有限的，并且敌机都比较灵活，所以一般都是只以TGT为目标而无视次要敌人，偶尔清除一下TGT周围的SAM或AA GUN来减轻回避火力时的负担。普通关卡中比较头疼的就属带有SAM和AAGUN的军舰了，因为航炮射程有限，而一般进入射程的时候自机也进入了敌对空火炮的射程，所以以无伤为挑战内容之一的笔者的对策就是超低空高速突防，这样做所带来的弊端是，一不小心的话就会坠机或撞到目标上，所以一定不能贪，一次干不

掉的话调整好姿势再进行第二次进攻。一旦一次没摧毁马上就掉头，这样做的危险性在于，第一，容易失去速度，使敌火力很容易命中你。第二，由于角度过高，如果机动性不好的话很容易坠机，如果不是炫耀BUG机体的机动能力的话尽量避免。接下来是节省弹药，基本上不能像平时那样大胆地连射，除非在有把握全中的情况下。最后就是要把握速度，冲太快来不及打，太慢会失速。

难点关卡

78

噩梦般的一关，空中堡垒上的防御武器

如果进攻角度不合适的话完全打不到，考虑到弹药的限制又不能去理会骚扰的敌机，ACE难度下敌追尾近距离发射导弹的频率又很高，真的是很考验耐心的一关。

14A

要消灭掉防空洞中的TGT还真是费了不少劲，失速坠机、直接扎进防空洞简直就是家常便饭。没有山挡着只需提前低空飞过去就好了，有山挡着就要调整好进攻角度，然后就纯看驾驶技术了。

15A

不用说也知道是比较困难的一关，ACE

难度下空中缠斗需要高度集中精神，随时注意后万尾随的敌机与自机的距离和导弹警报显示的导弹与自机的角度，太混乱的情况下先飞远了调整一下再战斗，待可以攻击隐形发生器后解除敌ACE的隐形后就会轻松不少，一定要留意弹药残量，笔者经过无数次的弹尽粮绝后改为一开始静等隐形解除，然后只攻击TGT，至于其他捣乱的目标，就看僚机能打几个就打几个吧。最后钻洞时不要理会旁边的靶子，直接去追那个逃跑的目标，否则让他跑了就前功尽弃了，本来空间就小，用航炮打时一定不能犹豫。

软饼干：看了bigboss刚才前面的心得分析，不知道大家觉得怎么样，那么现在就由软饼干来来自采访一下这位《皇牌空战X》的绝对死宅，来听听他有什么话想对大家说，鼓掌欢迎！

软饼干：首先想请问下bigboss，你为了这次挑战到底准备了多长时间呢？

Bigboss：你说准备？大概准备了5分钟吧，就是把ISO片进PSP的时间

软饼干：这人是不是都这么很萌……你以前很熟悉这个系列吧？

Bigboss：嗯！最初接触是《皇4》，那时刚买PS2，我爸想买个空战游戏玩，所以就买了《皇4》，我记得那时我爸的档是400多个小时呢！（= =）

软饼干：慢着，你老爸也喜欢玩游戏啊？

Bigboss：FC版《炸弹人》这人，下回“超级玩家”就让我爸来吧

软饼干：呵呵，你真幸福的啊，以前采访的玩家都是搞地下工作，比起他起来，你简直就是在天堂

Bigboss：可不是，我家长还比较开明的，我妈从上大学后就不怎么管我了，更准确地说时是我爸和我抢着玩……

软饼干：除了“《皇牌》系列”，还玩过其他的空战类游戏吗？

Bigboss：以前接触过“《F22闪电》系列”，不过被我调秘技变成《铁甲雄狮》版了，后来还玩过《空中的奇蹟》，有点苦手！

软饼干：那你觉得本次PSP版制作得怎么样？

Bigboss：画面、系统和音乐都很满意，剧情虽然跟5代没法比，不过还不错啦，缺点是操作不是很好

软饼干：PSP的操作唔差点也是难免的，特别是对这种高精度要求的游戏来说，这作的难度怎么样？据说比以前要低许多。

Bigboss：嗯，难度确实也低了点，本来第一次玩最后一关时打那个老隐身的机体觉得挺难的，后来知道其实只要把发生装置破坏了就简单了。

软饼干：呵呵，不错，我知道为什么你标题取得那么自虐了，平时花在游戏上的时间多不？

Bigboss：多，特别是写攻略时除了吃饭睡觉等基

本活动外都在玩，一般的话有时候上课不玩，看！我是好孩子吧！哦对了，还要去掉看动画的时间

软饼干：我猜你一定是很喜欢“《MGS》系列”。

Bigboss：“馒头隔夜馊了的”！

软饼干：《MGS》也出了PSP版本了，你一定玩了吧？

Bigboss：嗯，一开始写了主线流程

软饼干：家用主机都纷纷移植了掌机了，让原本比较单调的掌机游戏丰富了许多，你如何看待这个问题呢？

Bigboss：这个问题比较深啊，我这么单纯的少年说不出深奥的看法，我觉得最近掌机游戏太多，使得不少和我一样买不起Z版的玩家都出现审美疲劳，游戏都玩不精了，不过自己喜欢的游戏可以走到哪玩到哪，使得最近学生上课听讲率整体下降

软饼干：啊呀，这种负面宣传我们就不要提了，下面一个问题比较难点，你觉得如果你有Bigboss的潜入本事，你最想潜入到哪里呢？

Bigboss：秋叶原！我可不是为了帮某人带正版AV

软饼干：那抢什么呢？

Bigboss：大量OST。

软饼干：……

软饼干：好，下面进入我们的经典环节，你觉得一个达人的最终目的是什么呢？

Bigboss：我觉得就是把自己喜欢的游戏玩透，并从中得到成就感，自己做到了别人还没有做到了，就好像小学生考试拿了双百，W叔找到了萝莉那种喜悦一样

软饼干：好，这个比喻真恰当！那么你觉得通过这些挑战，自身最大的收获是什么？

Bigboss：最近自己对游戏的审美疲劳有所治愈了，能认认真真把喜欢的游戏至少玩通了，这就是最大的收获。

软饼干：虽然有点跑题了，但问了那么多麻烦问题也难为你了，最后还想说点什么吗？

Bigboss：想说的太多了，首先希望广大审美疲劳的玩家能脱离现状，仔细对待自己喜欢的每一款大作

软饼干：说得好！本次节目说到这里结束了。

Bigboss：啊，我会再回来的！



文 小豆子
编 LIKY

手机



VOL.37

游戏吧

2006年12月下旬,国产的制定TD-SCDMA正式通过信息产业部的验收,这意味着TD-SCDMA在国内进行大规模商业组网成为可能。

本辑话题

展望2007

2007转眼已至,对于手机通信行业来说,新的一年注定将是不平凡的一年。在中国,随着3G牌照发放,用户将很快享受到更加先进的移动通信服务。

3G自天而降的是业界期待已久的变化。中国移动的3G牌照,是业界期待已久,也是中国移动的3G牌照,是业界期待已久,也是中国移动的3G牌照,是业界期待已久。

3G所带来的不仅是速度上的提升,更重要的是服务的质量。用户将能享受高清视频播、视频通话、手机

银行、高速上网等多种便捷服务。中国移动作为全球领先的通信运营商,将为用户提供更加优质的通信服务。

对于手机游戏来说,3G的到来,手机网游将迎来大发展。3G的到来,手机网游将迎来大发展。3G的到来,手机网游将迎来大发展。3G的到来,手机网游将迎来大发展。

2007,就在眼前,期待两翼展,为我们带来更多精彩。

热点新闻

IN-Fusion 推出 MOTO 游戏



知名手机游戏厂商IN-Fusion与手机制造商摩托罗拉展开合作,推出名为“MOTO游戏”的手机游戏平台。MOTO游戏由手机客户端和服务端组成,基于摩托罗拉MAP软件技术,为用户提供游戏、音乐、图片下载等各种服务。

MOTO游戏手机客户端允许用户免费下载和玩游戏、试听铃声和音乐、感觉满意后再定制下载。摩托罗拉手机用户可以登陆<http://wap.motogames.com>免费下载MOTO游戏客户端。

《魂斗罗》手游即将推出



继掌机平台推出《魂斗罗》手游后,手游平台也推出移植版《魂斗罗》。这款游戏由日本Konami制作,是FC版《魂斗罗》的完全移植版。本次发布的移植版《魂斗罗》手游,玩家将体验到原汁原味的经典射击游戏。

网游天地

《幻想时代》内测开始

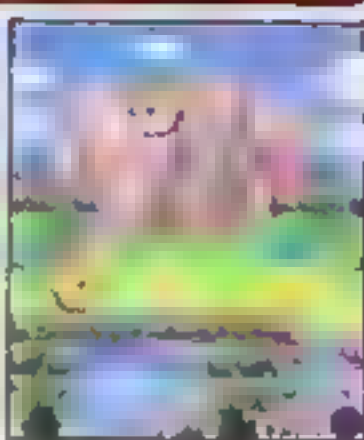
北京掌上明珠开发的手机网游《幻想时代》于2006年12月25日启动内测。游戏讲述在精灵和人类大战后,人类逐渐恢复了科技和经济发展,并热衷于魔法学习。游戏中玩家能够饲养宠物,宠物可以用来交易,也能够参加战斗。玩家还能建立属于自己的店铺,拍卖、收购各种商品。战斗技能



的种类达到200余种,让战斗更加富于变化。玩家可以加入工会以及组队进行副本任务。《幻想时代》融合了众多手机网游的特长,有兴趣的朋友用手机登陆<http://wap.pipfit.com>下载游戏客户端。

《宠物大作战》即将开始内测

乐多数码制作的免费手机网游《宠物大作战》即将开始内测。本作风格清新,以各种可爱的宠物为主角。游戏抛弃了传统的杀怪练级方式,玩家能够自由选择对手和场地进行PK。游戏还提供了便捷的聊天功能,方便与其他玩家沟通。



新机看台

LG KE608

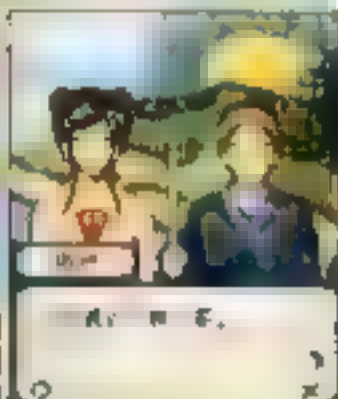
2980 元



猛看还以为LG KE608是款MP3。其实，KE608在功能上比起MP3播放器一点也不逊色。通过面板上的按键和线控可以很方便地对音乐播放进行操作。还能够选择Rock、Pop等多种EQ模式。KE608支持多种音乐格式，包括MP3、AAC、WAV等，也可以播放MP4、3GP格式视频。KE608内存为64M，支持TF卡扩展容量。KE608的屏幕分辨率是320X240像素，图像显示非常精细。另外，KE608拥有一颗30万像素摄像头，并且内置蓝牙和FM收音功能。KE608依旧采用类似巧克力手机的外观设计，超薄十足。如果你是位时尚人士，又喜欢听音乐，那么KE608将是最好的选择。

火辣手机游戏快报

厂商	上海雷爵	类型	AVG
适用手机	诺基亚340 560系列手机 摩托罗拉A758 A760 A769 三星J508 E239 W215 松下AG-V53等		
优点	独特的开罗系统		
缺点	案情设计过于简单		



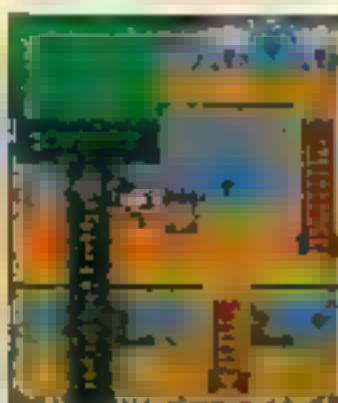
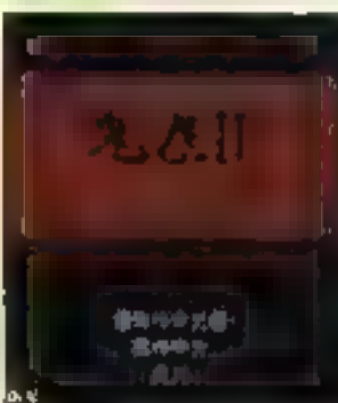
综合评分 9

厂商网站 <http://www.kgame.com.cn>

下载方式：移动手机登陆
移动梦网→下载超市→新品游戏

鬼眼II

厂商	掌中米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚560系列手机 摩托罗拉C650 F398 V303 V3 L7 索尼爱立信K700C K750C等		
优点	主带解谜		
缺点	画面简陋		



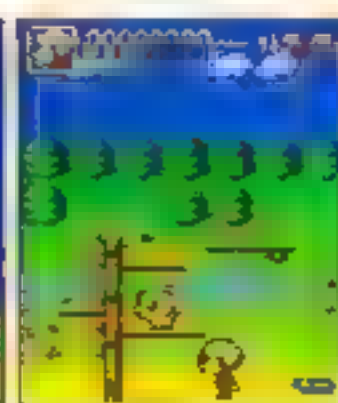
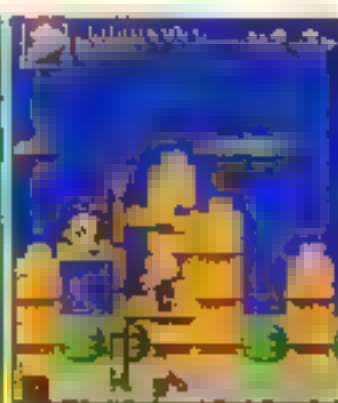
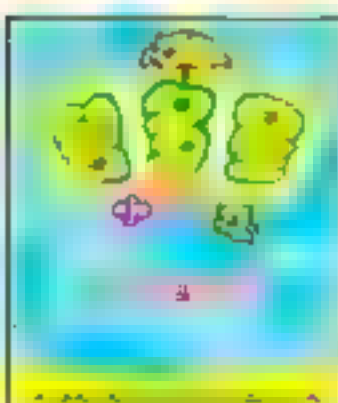
综合评分 7

厂商网站: <http://www.mig.com.cn>

下载方式：移动手机访问
<http://mig.cn> 下载免费试玩版

智多星小Q

厂商	格锐数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚560系列手机 摩托罗拉V303 V501 V3 L7 索尼爱立信K700C K750C W810C等		
优点	有趣的变身系统		
缺点	画面一般		



综合评分 7

厂商网站 <http://www.greale.com>

下载方式：移动手机发送
短信 ZDX 至 688854 下载

了依旧登场的水都之外加入了三神柱、裂空神龙、超梦甚至梦幻等。其他人气妖怪如火刺龙王、电暴蜥龙、草沙漠蜻蜓等也都包括其中。场景变为了Holon Island周围的丛林、天空、海洋。Star卡则为火暴蜥龙、超梦、皮卡丘。EX卡方面为铁螯龙虾、大狼犬、梦幻。训练师卡片方面除了新设计的两个场景与一个冒险家外，添加了前套非Delta系列的某某博士的探索、升级糖果、化石等。旧卡开始回归，冒险家出现，从这里也可以看出此岛已经被外界发现了。比起前一套卡片，此套包含了更丰富的技巧与引人注目的设定，想要加强自己的力量从而更深入探索Holon岛屿，那此作绝对值得收藏。



继“EX Holon Phantoms”之后，“EX Crystal Guardians”紧随着上市了。离开了研究地槽，变异妖怪继续肆虐。超梦需要一个研究家、探险家闻风来到岛。这里，人们开始探索Holon地区。跨过茂密的丛林、险峻的山峰，更加广泛地发掘新妖怪的存在。历代主角们也都包括其中，飞翔在空中的电系喷火龙，穿梭在丛林中的草系森林蜻蜓，还有水系的裂空神龙，它们都出现在了这里，这里，它们开始活动，并被迫退回到Holon Tower附近。但这里已经辉煌不在，曾经亲自设火的村庄已被尘土掩埋，那座曾经引起一切变化的Holon Tower此刻也已埋入地下，只留下了最后一丝申皮。Delta的时代结束了。

卡片方面加入了更多的人气妖怪，比如火连暴怪、格斗恶人掌、电大嘴鸥。背景依旧为Holon岛屿的天空和丛林。Star方面为胡地和雪拉比。此作的EX卡达到了十张，不过美中不足的是EX卡中依旧没有Delta的妖怪登场，有些遗憾。训练师卡方面，多出了两个Holon地点——水晶海滩以及保护Delta妖怪不受伤的陨石坑。和前套类似，这套卡片有更多原版训练师卡回归，如“Cello's Network”、“Bui's Maintenance”“精灵球”等，不过这也增添了Delta系列的乐趣。个人感觉比起前面两套，

这套卡片有些脱离Delta系列的设计，但如果你喜欢主角妖怪，甚至更多的神兽如《宝石》的神兽与《金·银》时期的闪光雪拉比，那就选择这一套吧。



“EX Crystal Guardians”的热潮过后，“EX Dragon Frontiers”到来了。夕阳西下，雷鸣电闪的空中，红蓝水都缓缓飞过。Delta Species不再是一个秘密，岛屿被开发到了荒废，碎石布满了整个岛屿。人们开始愤怒。聚集到Holon Tower附近，但这里已经辉煌不在，曾经亲自设火的村庄已被尘土掩埋，那座曾经引起一切变化的Holon Tower此刻也已埋入地下，只留下了最后一丝申皮。Delta的时代结束了。

此套卡片在卡片方面补充了《金·银》时代的主角群，加上前套的六个，九主角们都登场了。电系的大力鳄，格斗系的巨龙花，超能力系的爆风鼠打开了Dragon Frontiers的大门。血翼飞龙、快龙、巨甲龙回归；美丽龙、水龙、火耀着火花漫步水中和草丛中，一直在现实中备受关注的九尾也登场了，并且首次出现了Delta妖怪：电系水梦幻、光恶喷火龙。此外，卡面上还有红蓝水都，并且本套卡片的EX卡全部变为了Delta妖怪：格斗刺龙王EX，草快龙EX，水血翼飞龙EX，威力强大自然不用说，收藏价值也是非常高。妖怪卡的背景设计上都以黑夜和废墟为主，让人多少感到一些凄凉与悲惨。训练家方面，更多的旧卡如大木博士、空木博士、电视台记者等全部回归。看样子Holon Island已经被彻底研究透彻了，Delta的时代真的快要结束了。本套卡片极有可能是Delta系列的最终作，如果想收藏更多厉害的妖怪与Delta的回忆，就快点入手吧。

坂田先生 多日前已因为焚烧垃圾、无埋山破坏公共设施、噪音扰民、蓄意践踏他人尊严、不遵教宠物、不正确引导未成年人为、结交乱七八糟的江湖朋友等等一桩，被列入歌剧院周边黑名单。

所谓对手，就是本领差不多，目标一致！

藤原、土井十郎、永田勲七、系
藤終、武比地記高、井上源郎、十
郎、藤堂四郎、木郎、同村乙之北、上崎退治
所進之基、高村折太郎

就算从《金瓶梅》里面的男人出场，它可还是“细心”地为新搭戏的每个人取了让人笑哭不得的戏谑版名字。虽然目前都有人爱开玩笑搞恶搞，但这样揶揄了是别人女老板，导致的明星官司上至少不会比《知音》搞精美女星的同人图更

作为主角的对应存在——自然就是她的继母（市川右太卫门×高千穂ひづる）首先组合成天然上的对手。从年龄即话大有“一上一下”之势，而性格更可谓“异于不一般”。关键时候就推个话题——《仇鬼》和《三日月之夜》（自然相配风来）。除有诸多相似点之外，市川右太卫门的「要倒对对手的」就与市川右太卫门的「互相转移」相反证。当人只能相信或干脆放弃时，就为了到处找碴的“精神”，所谓个性相似的两人，市川右太卫门、若尾文子所饰演的饭沼和土方，葛花大会上的冲田和神乐，都是最好的例子。虽然吵过打过闹过，但有头脑的同人们应该都看出来他们之间是什么关系了吧。若尾文子和市川右太卫门上坚定的两大同盟吧！恨土土道，铁杆夫妇最高。

華人熱河移民與列強在滿洲的競爭(1903-1911)

如果去掉《银魂》的搞笑情节和搞笑，在那些眼泪下的《银魂》仍是一个老套的少年英雄模式，讲述爱、梦想，一个关于成长的热血故事。在这里，留下令笑活和悲摧，用《银魂》大可以改名叫《关于银时和快乐的伙伴们》。《银魂》偏偏在百分之八十搞笑之后，留下了百分之十的感动，这百分之十就是《银魂》的“魂”。

对我来说身上有比脏手重要的东西，虽然看不见。不过我感觉到那东西贯穿于我的脑袋和双腿之间，稳稳实实在在地存在于我的身体里。如果我不此止步的话，那东西会蒙受损害的。我点的脚是灵魂啊！

“银魂”不单单是银时的魂，也是《银魂》里那些怀揣梦想努力生活着，快乐着的人们的灵魂。每个人都希望自由而快乐地生活着，虽然人与人之间不尽相同，但想要捍卫自己的真理和信念的心情，大家都是一样的。

所以新入的刀雄持着双手，神智清醒，在脑髓超有味道，就算去向上刀开向向，拳腿相加，良庆者的各各工厂事屋的各各有了，和胜西富花的一忆。

张謇“垦大案”的真相

欧巴乐的品位就是妈妈的品位!

[illegible]

所以，现在正狂建《信息》的你，若只是人云亦云，到手的废柴，就是深埋的旧情结，快我认那 变个

大 中 小

應利華

身分：新八姐妹 属性：暴力(黄)女
备注：暴力女暴力女暴力女暴力女暴力女 竹游永远比谁快的暴力女

黃鵪老板麵

身分：老板娘 属性：以前是美女
备注：李官战胆玲乃。

眼壓計

身分：酒店經理、富商、小販、...

長善川奉還

身分：原政府公务员 职业：万年失业男
备注：我已经一无所有，只剩下这颗星球了。

起飞高度

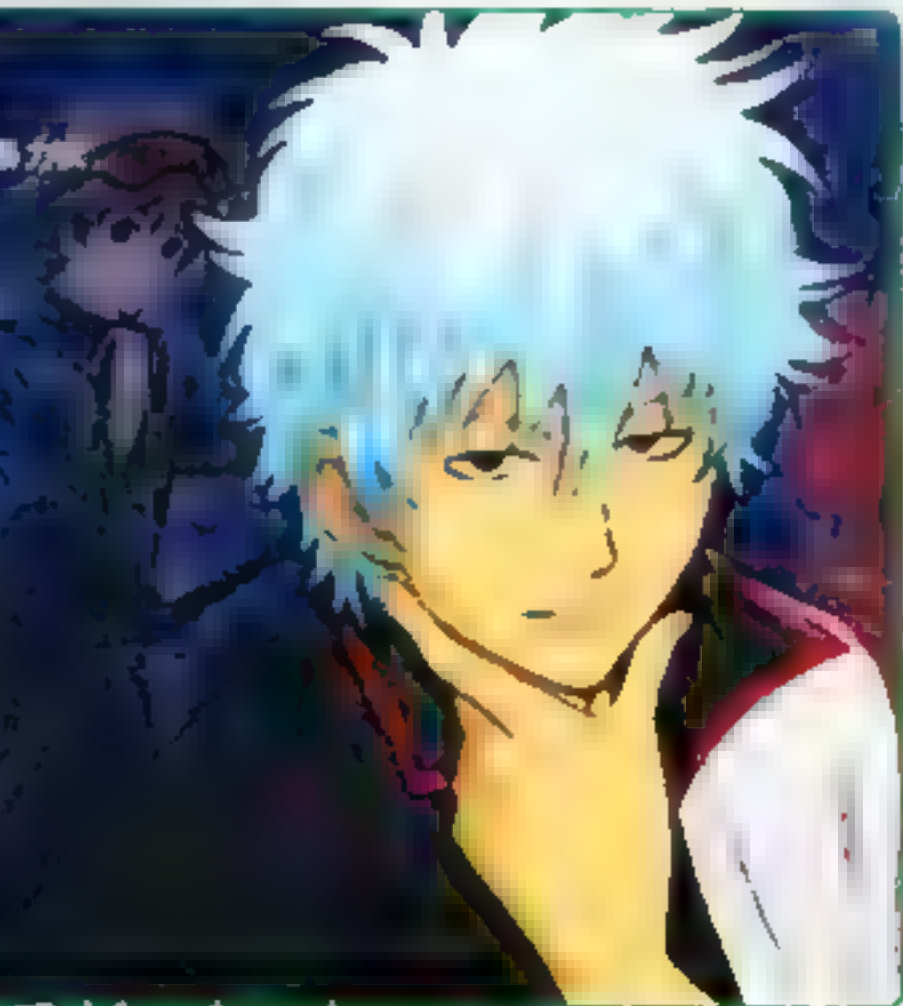
身份: 杀手 属性: M星公主
备注: 阿银, 要努力地欺负我吧。

桂小太郎

身分：香港恐怖分子領袖 匪性：雷凡
 誓決：不是雷達，是姓啊。

坂本龍馬

身分：有棱的傻瓜 属性：大傻瓜
备注：我一直觉得叫错别人名字是很失礼的。金时。



连梨的结局是一群傻瓜们从此快乐的生活在一起

我觉得 幸福是一种能被人轻易猜透的微妙感受 有人处于不同的位置 不同的境遇 他对幸福的要求和准则都会不一样,像有的人说“学生时代最幸福”,而有的人说“热恋中的人最幸福”一样。人往往会掉进一个圈套 那就是他们感受不到围绕在他们身边的幸福,而把视线放在他人身上。因此郁郁寡欢,陷入无尽的泥潭之中

通过上面所说各位编辑们一定也觉得这种态度是不对的吧,这对于你们也是一样。也许对加一整天班的你们来说并没有太多的幸福,但能为广大掌机爱好者提供最新最快的资讯本身就是一种莫大的幸福了啊

广东 黎伟滨



铭风 黎伟滨读者安慰的话说得很不错啊,我们的情况的确属于痛并快乐着。怎么说我们也都是爱好游戏的人,加班赶稿身体上虽然受点苦,但精神上十分幸福的。更何况还有各位读者们的支持!

马修:被你这样一说,觉得还真有道理呢。以前学生时代总觉得能自由地玩游戏就好了,没钱买游戏机的时候又觉得能把新机器和想玩的游戏买来就太幸福了……现在这些目标是都实现了,不过又有了新的奢望,如年假再多几天就好了,什么时候自己能发财就好了,什么时候买了房子像买游戏机那么轻松就好了……从某种意义上讲,知足正是整个人类社会及个体发展的强大动力,在此,马修祝各位玩家心想事成!

~~~~~

一 平安夜之前两天乃小妹生日 她一直催我送什么礼物给她 上个月我过生日的时候 她送我钱包竟然没有按国际惯例放点钱! (某人 有这国际惯例吗?) 好了现在轮到她神气活现地问我礼物了 要求还挺高的 烦 中个NDSL 送给她算了

二 本月27日有位朋友要去国外读书了 我们因为 掌机王 结识 那时他在游戏店打工……(以下省略200字,现在他要走了 心中有种说不出的复杂心情 要是能抽中PSP,真想送给他作告别礼!

三 下月初公司搞二周年店庆,本部门的表演任务摊到了我头上 我也就会编个什么搞笑的小段子而已,并且目前也黔驴技穷了 一点制作灵感都没有 要是能抽中……(被打断 这个跟抽奖有什么关系?) 这个,反正能中个什么奖的话,至少能改善改善心情是吧? (牵强!)

广州市 陈年峰



**胖月**: 看吧,这才是申请奖品的教科书,各位学着点儿。

看了51辑的“口袋光环”在介绍《杀戮地带:解放》时听到了另外一个人的声音 哇!听起来好像高中生啊 感觉真的很年轻呀,然后我发觉他在讲解与介绍时,语言中还带有一点感情,就和演讲一样 挺不错的

那次配音是米格,大伙听惯了一种声音也要换换口味嘛 一没结巴就已经不错了,米格你说对不?

**米格** 还不是你忘了叫人录音,害我还要临时充一次声优。

昆明 石玉峰



话说上个月我刚入手小P 有一天我和往常一样开启PSP正准备大战一场时忽然发现PSP屏幕变成血红血红的颜色真是把我吓了一跳，吓得机器差点掉在地上。我赶忙打电话给附近电玩店的BOSS，问清楚后才知道小P每个月会自动变桌面颜色的。当时我还以为PSP中病毒了呢，真是心脏病都要吓出来了。

苏州 冯涛

呵呵，想必新入手PSP的玩家都会吓到。每个月的第一天，PSP新玩家们将惊恐不已！

**马修：**不止新玩家呢，马修的PSP也买了快两年了，每月的1日也经常小小地惊一下——怎么变颜色了？

我那消失了半年多的NDS终于在无意中被发现了，又恰逢学校运动会，于是偷偷把NDS带回学校爽了一爽，那感觉真是太美妙了！一打开NDS，进入《任天狗》游戏，更是达到了我准备已久的邪恶目的！不得不佩服任天堂的创意，能开发出《任天狗》这种天下无敌的少女杀手，造福了千千万万如我等一样长相不出众，却整天想组建后宫的古怪男士，就为了这个我也得支持任天堂啊！将来又怎么不买Wii？PSP上今后爱出什么《寻找H》就出吧，脱裤魔喜欢《沙滩排球》就继续做吧，但只有任天堂这种纯正游戏才是王道！

广州 安然

**米格：**以上内容纯属个人观点，与本刊立场无关……（-b）

哈哈，某编整天也自夸是“少女杀手”

我和好友各持一台GBA SP去厕所蹲，蹲到一半时好友忽然想起自己只带带GBA SP却忘了带手纸，晕啊！于是好友叫我分给他纸，无奈，朋友有难不得不救，我问他怎么给，他说了句“我有办法”，于是他站起来一手拎着裤子，一手抓着GBA SP，一摇一摆地往我这里挪，我差点晕死在蹲位里，忽然一仁兄进来正好看到好友这个动作，大汗，此时好友也回头看到了这一幕，两人都愣住了……

名字：陈果

扼……如果那位好友朋友带上最近流行的“数独”游戏手纸的话，就能完全此类情况发生是吧？（偷笑）

**马修：**后面其实还有内容，不过考虑到有些读者有边吃饭边看书或饭后看书的习惯，就砍掉了……

某人在办公室用NDS上Wii F1玩《银河战士Prime 猎人》，不亦乐乎甲大喊：“哇！文曲星上都能玩《CS》了！”乙指着NDS说：“你白痴啊，能和电脑联机，肯定是掌上电脑。”丙冷笑道：“两个草包，一台掌机就大呼小叫，小霸王的新产品吧？”丁：“你们没带眼镜啊，看这行字，Nintendo DS，什么小霸王，乱七八糟的，对了，老兄，这台NDS文曲星在哪里买的啊？”

广东 黎铎

**米格：**好强的一封信，看完甲的话米格差点吐血。

**LIKY：**是很强，文曲星玩《CS》……

**马修：**不得不说，现在的观察力越来越差劲了，玩这么久了，竟然没注意那NDSL正面那东西是个“吕”字。





我女朋友玩我买给她的《乐可乐可》时总是跟着里面的小东西晃来晃去的，虽然我一直和她说这游戏没有感应功能，但她还是一向如此。有一次，她在公交车上玩这游戏时惹得周围一群人好奇的眼光。

洛阳 刘畅



**编辑：**呵呵，有一天我也在办公室见到一个美编姐姐正在侧腰呈90度状在做什么。纳闷了很久后才发现，原来她也正在《乐克乐克》，而且她正在为跳不上某一台阶在痛苦……



**马修：**其实也不算奇怪的。很多人刚开始玩游戏时都会在玩游戏时晃身子的。



为什么一般家长都不喜欢自己的小孩玩游戏呢？偶尔看到有极少数家长陪着孩子一起玩游戏，带着孩子一起进入游戏的世界，真是让人羡慕不已！我的母亲就属于前者，总是对我说：“想要游戏机，等你将来长大后有了工作自己去买。”每次都听得我伤心。

重庆 阮思雨



现在愿意陪着孩子玩游戏的家长实际也越来越多了，这关键还是观念转变的问题。如果自己能让父母觉得玩游戏不会影响学习的话，相信他们是不会反对的，因为每个人都有爱玩得天性嘛。



**马修：**别伤心，很多人都是用自己的钱买的。马修就是这种。当琉璃说道自己的两个PSP分别是父亲和母亲给买的时，真是把我羡慕死了。

米格上前：你的栏目“硬件短消息”的报价也太粗心了吧！5000日元的商品写成了350元人民币，而3500日元的却写成420元人民币。不过可以看出你还是很有工作热情的，《掌机王SP》那么多内容，做起来应该也很辛苦吧！希望你能把这份热情保持下去。（...）

广东省 刘靖



**软件王：**PS3都能写成PSP，你小子下次可要小心，别再丢我们的人啦！



**米格：**咳，其实，个人把这些都归类为错别字范畴……一定会努力改正！

## 《掌门人SP》53辑“游戏主角的不真实”续：

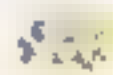
游戏杂兵的不真实

1. 主角为人掉最终BOSS而先消灭的杂兵数量足可以凑够一个甚至几个国家的军队数量
2. 杂兵是超级量产化的N胞胎……
3. 杂兵极不耻地使用“人海战术”，难道真的不怕死？
4. ACT中杂兵死法多种多样，而RPG死法就要单调许多，多半都是摆个专业POSE就拜拜
5. 杂兵绝不会闯入城镇、旅店甚至荒野小屋趁着玩家存档或休息时进行偷菜
6. 杂兵身上资源极其丰富，从旧鞋、布衣到终极装备应有尽有，一个南瓜头都身怀金币。
7. 接着上面的说，许多杂兵身带回春药却就是不知道吃……

佛山市 何志禹



**米格：**这里只列举部分杂兵罪状，其实杂兵还经常能做许多主角不能做的事情，比如《MGS》杂兵的就懂得上厕所……



那是以前的事啦，最起码这一作杂兵上厕所是成“隐私”了。



这个圣诞还真是无聊，想几个门字联机都找不到人，全都出去了。害得我自己苦练了一晚“马车”555……别跟我说可以上Wi-Fi，我没条件哦。

广东 李钰

圣诞聚会真是太爽了！我们早在圣诞前的一个星期就在群里发出玩家聚会的消息，很多都来捧场了。可是好一点的酒店都人满为患了，我们一群人在大街上一直游荡到9点多，才在路边一家油腻腻的麻辣烫店里找到位置。我们这么多人基本就把麻辣烫店包下来了。除了老板娘和小孩，再没有外人。热热闹闹的都是自己人，真是太爽了！

广东 李钰

帮帮我这个可怜人吧！我得了绝症，医生说我只有一周的时间了。我最喜爱的就是PSP，但原本打算买PSP的钱都用来治病了。因此仁慈的小编，请满足我这样一个不久于人世又非常喜爱PSP的玩家吧。



**马修：**这个……实在是有些触目惊心。也不知道这位玩友还能不能看到我的回复，不过您可能是碰到庸医了，因为您说的那种病并不是绝症，再活几十年完全没问题。其实，我们抽奖确实是没办法作弊的，抽到谁抽不到谁全凭运气。再说了，从您写信，到你中奖，再到奖品发给你，这个时间已经远远超出了医生告诉您的“一周时间”了。是不是？

本来不准备寄这封信的，只是上个星期（陷入悲哀的回忆中，我忘了江读者上的抽奖，第二天从宿舍回到教室才发现，我的NDS不见了，这小偷也够狠的，把我的烧录卡也拿掉了，却不拿走我的GBA，呜呜！

江苏 江栋华

**雷伊：**遇到梁上君子确实是比较讨厌的事情，小编之中也有不幸遇难之人。遇到这种事情除了有相当一部分的不可预测外界因素外，自己也有一定的责任。平时的防范于未然的意识也是不能疏忽的。既然事情已经发生了，江读者就想开点，庆幸你的GBA还在吧，希望你早日能够拥有新的NDSL。



**马修：**圣诞果然是热门话题哦，最近收到不少此类来信，有的抱怨说平常一起玩游戏的在圣诞节那天约会去了，有的抱怨说平安夜出来玩找不着落脚位置的——就像前言所说，生活其实很精彩的。再有这种日子，赵MM不妨也和同学朋友们一起出去热闹热闹。而李钰同学在麻辣烫店和大家聚会联机，是不是非常痛快？毕竟要在大酒店，想大呼小叫还会不可避免地顾及下周遭人的目光。

“哇哈哈……活活活……呵呵呵……”这是我在看了53辑的“口袋光环”后发出的猥琐声音。因为这次的“口袋光环”实在太搞笑了，你说“珍说·圣女贞德”的广告恶搞也就算了，软饼干、米格门字制作的《横行霸道MV》看得我快呛死了。你们两人也太恶搞了吧，这么有恶搞天赋以前怎么没有出来啊。原来《横行霸道》也是这么玩。

上海 蒋笑

**米格：**一般一般，这要归功于米格小弟的创意，以后“米饼组合”还将会做一些稀奇古怪的东西出来，希望大家能喜欢。

**木格：**嘻嘻嘻嘻，地下工厂正在筹建中……届时还会有更多让大家意外的东西哦！









levelup.cn

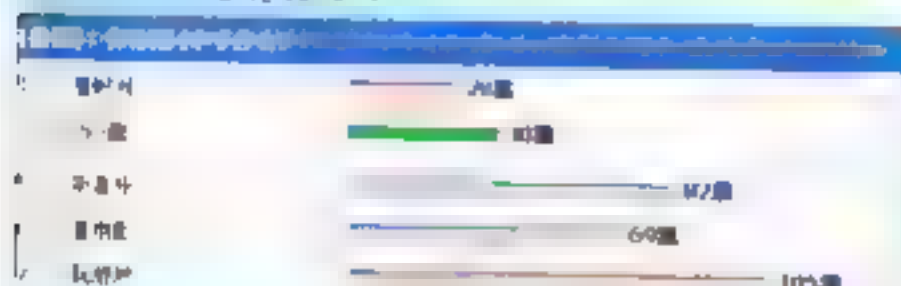
# 坛友互动专栏

最近登陆Levelup的玩家一定都注意到“掌上游戏专区”中多出了一个“未知领域”的板块。究竟是做何用处呢? 对此, 米格对此也有点纳闷, 因为未知领域、未知的游戏当然是未知领域, 当然是让大家猜测的啦! 不过! 本辑“坛友互动”中的热门话题比较有趣, 米格看了也忍不住点评几句。据说这些内容都是好东西, 功能比较强大, 值得一试。不信, 请往下看。米格P.S. 的各位坛友加油!

第1楼: 你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?



你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?

你在用小P干什么?







10.77 网站下载速度以日升版啦 直通 大陆，  
 的下载速度 有大家下载我 栏目介绍的影片可说  
 方便多了 最近米格在追这 部老片，其中《四十，未  
 来》这部科幻电影还是 看了很多科普知识的，小时  
 候许多地方有假似懂非懂 现在才过“物理”+过“  
 相对论”才体会到片中刻画的 物理含义精辟 于是米  
 格是不客气的将片放在 科学影片 范畴中收藏



### 韩半岛 Hanbando

对应机种: PSP

影片格式: PMP-AVC

影片大小: 450MB

下载地址: <http://pocket.evelup.cn>

Med eShow.php?mid=48

## 韩半岛

电影《韩半岛》的剧情可以分成两部分，一部分是讲  
 述 1945 年 8 月 15 日日本投降后，朝鲜半岛被美苏两国  
 分区占领，南北分裂，最终导致朝鲜战争爆发。另一部分  
 则是讲述在战争期间，一个家庭在战火中流离失所，经历  
 了无数苦难和牺牲的故事。

《韩半岛》是一部非常感人的作品，它不仅展现了战争的  
 残酷，更深刻揭示了战争对普通百姓造成的巨大伤害。影片  
 的拍摄手法细腻，演员的表演也非常出色，是一部值得一  
 看的佳作。

《韩半岛》是 1993 年上映的一部韩国电影，由金  
 基德执导，主演包括金敏喜、李成宰等。影片讲述了在  
 朝鲜战争期间，一个家庭在战火中流离失所，经历了  
 无数苦难和牺牲的故事。影片的制作水准非常高，是  
 韩国电影史上的一部经典之作。



## 无间行者

对于酷爱黑帮题材的影迷来说，翻拍《无间道》是迟早的事。带上很牛的“詹姆斯·卡梅隆二代”奥利维尔·西斯贝里，炮台上了英俊帅气的特·达蒙，又找来老戏精阿尔·帕西诺和森·丹尼·李，联手翻大的“变态”老大，这桩美版无间风云也绝对拥有致命吸引力。

虽然比原版的“刘德华，黎明”差了不少，但“奥利维尔·西斯贝里”组合尚属上乘，似乎“饱经沧桑”身心俱疲的男人形象不亏，黑白两道的内斗也多有看点。因为西科塞斯对黑帮的刻画偏向了方向，但如上一部的故事大纲和原版经典桥段的挪用，不难得让人



好奇，“无冕之王”西科塞斯眼中的无间之道应是怎样。奥利维尔·西斯贝里，戴蒙的组合，说不定冲奥有望，但最让人佩服的，却绝对不是“老流氓”阿尔·帕西诺，生龙活虎，使用成人玩具，在影片中才占一席之地，影片融入不少美式风味。



### 无间行者 The Departed

对应机种: PSP/NDS

影片格式: PMP-AVC/DPG

影片大小: 386MB 449MB

下载地址:

<http://pocket.evelup.cn/MediaShow>

php?mid=49







# 大奖 PSP 《掌机王SP》 第54辑大奖揭晓 名花有主! 52名中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得联系,致电时请核对内容并留电,联系电话 0931 4867606

## 一等奖1名 PSP

青 岛 市 姜春艳



## 二等奖1名 NDS Lite

嘉 兴 市 朱云帆



## 三等奖 50 名 高乐高营养饮品

|      |     |      |     |                                                                                       |     |
|------|-----|------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 宣化市  | 白力超 | 上海市  | 毛嘉文 |  |     |
| 阳江市  | 陈业欣 | 柳州市  | 潘海铭 |                                                                                       |     |
| 梧州市  | 陈宗轩 | 深圳市  | 石嘉炜 |                                                                                       |     |
| 北京市  | 储东亮 | 上海市  | 石伟  |                                                                                       |     |
| 广州市  | 邓建科 | 佳木斯市 | 王典彬 | 兴义市                                                                                   | 杨鑫毅 |
| 石家庄市 | 高洋  | 海口市  | 王辉  | 包头市                                                                                   | 杨旭  |
| 南京市  | 葛仕聪 | 南通市  | 王冬林 | 重庆市                                                                                   | 叶江  |
| 如东县  | 黄程旭 | 贵阳市  | 王力  | 上海市                                                                                   | 袁智玮 |
| 北京市  | 吉润东 | 深圳市  | 王永鹏 | 韶关市                                                                                   | 曾繁俊 |
| 汕头市  | 纪贵秋 | 曲靖市  | 夏悦恒 | 保定市                                                                                   | 张泊  |
| 昆明市  | 李斌  | 南宁市  | 肖宇翔 | 常州市                                                                                   | 张军  |
| 重庆市  | 李长浩 | 唐山市  | 谢承伯 | 长春市                                                                                   | 张鹏娇 |
| 广州市  | 李杰  | 广州市  | 徐君慧 | 广州市                                                                                   | 张维  |
| 肇庆市  | 李漳辉 | 天津市  | 许峰  | 北京市                                                                                   | 张岩  |
| 武汉市  | 罗威  | 宜昌市  | 严冰  | 淮南市                                                                                   | 张志龙 |
| 湖州市  | 罗云虎 | 富裕县  | 杨春晖 | 上海市                                                                                   | 郑永普 |
| 上海市  | 马轲飞 | 北京市  | 杨健  | 郑州市                                                                                   | 周超  |
| 太仓市  | 马祖强 | 自贡市  | 杨锐恒 | 泉州市                                                                                   | 朱一奇 |

注: 为保护中奖者隐私, 中奖者名单仅列出姓名及所在市, 读者如有不明和疑问, 请打电话至 0931 4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。



# 交流空间

欢迎各位玩家踊跃参加“交流空间”栏目。有意参加的  
朋友请将自己的基本资料(参照文中格式)用Email发至  
ask@1263.net,或者来信寄到“兰州市邮政局4号信箱”  
《掌机王》读者服务部收 电话:0931-8111111  
7. 在线的玩家



姓名 韩丽颖 昵称 虫+虫+  
性别 女 年龄 19

拥有掌机: GBA SP、PSP

喜欢的游戏 大多数ACT《山脊赛车》《机战》《乐克乐克》

地址 天津市河西区广东路聚鑫园1-1503

邮编: 300204

Email: pussy\_98280@163.com

电话: 13820849901

QQ: 49511752

想说的话: 永远支持《掌机王SP》!

姓名 吴董莹 昵称 虫子  
性别: 女 年龄: 21

拥有掌机: PSP

喜欢的游戏:《山脊赛车》、《拳皇》

地址 福建省厦门市东渡路258号银龙大厦6F

邮编 361012

想说的话 一切都有可能,祝《掌机王SP》越办越好。

姓名 叶家鑫  
性别: 男 年龄: 12

拥有掌机 GBC

喜欢的游戏 《口袋妖怪》《机战》《心跳回忆》

地址: 广东省高州市沿江二路44号702

邮编: 525200

电话 6698910

想说的话: 让我中奖!

姓名: 张彬 昵称: 雀  
性别: 男 年龄: 16

喜欢的游戏: A·RPG、RPG

地址 北京市门头沟区德露苑18号明珠学校

邮编: 102300

电话 13699200951

QQ: 379955831

想说的话 学习越好,离掌机就越近。玩掌机千万不要耽误了学习哦!

姓名: 许彬  
性别: 男 年龄: 18

拥有掌机 NDS

喜欢的游戏 《火纹》《王国战士》《马里奥赛车》  
《恶魔城》《迷失蔚蓝》

地址 绍兴市城东南池苑长沼路5幢201室

邮编: 312000

QQ 466245894

想说的话 天下的掌机迷是一家 饭可以不吃,觉可以不睡 游戏不能不打 唉 可怜我的NDS已经被老师没收2个月了。

姓名: 徐睿翔 昵称 JasonWeaver  
性别: 男 年龄: 13

拥有掌机: 攒钱中

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《牧场物语》

地址 江苏省苏州市海虞学校B(4)班

邮编: 215000

电话: 13771993173

QQ: 472857165

想说的话 为了《口袋妖怪 珍珠·钻石》正在攒钱买NDSL 但只有一个零头 所以我要一个NDSL

姓名: 岳云龙  
性别: 男 年龄 17

拥有掌机: NDSL

喜欢的游戏: ACT、SLG、A·RPG

地址 吉林省吉林市吉林一中05-8班

邮编: 132001

QQ: 398330538

想说的话 想认识更多的玩家 更想自己的名字在中奖名单里出现。

姓名: 汪家骥 昵称: DSLite  
性别: 男 年龄: 15

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏 《GTA》《龙珠》

电话: 13218187130 (短信最佳)

QQ: 562265215

想说的话 没有《掌机王SP》,我们会大乱!

姓名: 玛吾力汗·切肯 昵称: 舞拉! you!  
性别: 男 年龄: 18

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏 《口袋妖怪》《恶魔城》、《星之卡比》

地址: 新疆乌鲁木齐市经二路18栋三单元401号



邮编 830000  
电话: 099 - 5818934  
QQ: 417631128

想说的话 好想中 PSP 啊!

姓名: 赵呈仁 昵称: 伴仔  
性别: 男 年龄: 14

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏: 《蜘蛛侠》、《口袋妖怪》、《山脊赛车》、《合金弹头》、《怪物猎人 携带版》、《王牌空战 X 诡影苍穹》

电话: 0510 - 89821762

想说的话: 游戏伴我成长, 我在游戏中享受成长的快乐 最后祝你们把 掌机王 SP 办得越来越好

姓名: 唐勤勇  
性别: 男 年龄: 12

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏: 《洛克人》、《高达》、所有 RAC

地址: 北京市宣武区第六十六中学初一 (5) 班

邮编: 100055

想说的话 希望 掌机王 SP 在 NDS 游戏方面多下些功夫

姓名: 习羽 昵称: 小羽毛  
性别: 男

拥有掌机: GB, GBA SP

喜欢的游戏: 《口袋妖怪》、《塞尔达》、《牧场物语》、《黄金太阳》

地址: 南平市三元 2 路广宇新城 3 号楼 907

邮编: 353000

电话: 0595 - 8807077

QQ: 506734445

想说的话: 一定要中一个 NDS, 这样就可以玩《口袋妖怪》了。

姓名: 叶知秋 昵称: 雾之风翼  
性别: 男 年龄: 19

拥有掌机: NDS, PSP

喜欢的游戏: 《怪物猎人》、《生化危机》、《实况足

球》、《火纹》、《光明之魂》

地址: 浙江省瑞安市小码道游竹巷 5 - 2 号

邮编: 325200

电话: 13968935761

QQ: 405458037

想说的话: 我爱《MHF》, 喜欢游戏的朋友请发短信和我聊。

姓名: 杨超 昵称: 浮游生物  
性别: 男 年龄: 16

拥有掌机: GB, GBA SP, NDS

喜欢的游戏: 《口袋妖怪》、《火影》

地址: 陕西省西安市红旗厂 122 楼 3 门 2 号

邮编: 710021

Email: yangchao 517B@yahoo.com.cn

电话: 029 - 81796586

QQ: 648859186

想说的话 永远支持 掌机王 SP

姓名: 杜益洋 昵称: 口袋超人  
性别: 男 年龄: 12

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏: 《口袋妖怪》、《洛克人》

地址: 四川省广汉市凤凰大厦 4 单元 3 - 2

邮编: 618300

QQ: 515438185

想说的话: 是《口袋》高手的兄弟们加我 Q!

姓名: 陈冠 昵称: Little Pig  
性别: 男 年龄: 20

拥有掌机: GBA SP, NDSL

喜欢的游戏: 《口袋妖怪》、《洛克人》、《最终幻想》、《机战》

地址: 北京市中关村南大街 5 号北京理工大学 05110502 班

邮编: 100081

Email: snake\_cw@163.com

QQ: 409273789 电话: 13581896310

想说的话: 寻找一个朋友难, 寻找一个好朋友更难 而找到我这样好的朋友真就是天意了。

拥有掌机: GBA, NDS 等等

电话: 33573717

群主: 阿能仔群名称: GBA, NDS 等等

群号: 33573717

群主: 阿能仔

群介绍: 本群是论坛 GBA 或 NDS 专用的群, 方便大家来讨论 GBA、NDS 相关的技术、游戏攻略及烧录卡问题, 如果大家在这方面存有疑问, 不妨快快加入与我们共同成长吧! 有了你, 我们的领域会更精彩!

拥有掌机: PS2, PSP, 等等

电话: 31195515

群主: 阿能

群活动: 本群为马里奥专用群, 欢迎各位喜欢马里奥的玩家加入本群。另外告诉大家, 本群正在成长中, 希望各位大叔叔多多来捧场 可以成为群主哦!

群主留言: 欢迎加入!

NDS 幸运大抽奖



# 问题地带

大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到 PGKING@263.net 前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王 SP》上攻略中的错误也可以来信指出



我在2004年买了一盘《口袋妖怪 绿宝石》，现在终于派上用场了！悲惨的是，我的迪奥西斯传到《绿宝石》再传到我的《珍珠》版里，都是清一色的速度型。我，我该怎么改变它们的形态啊？还有，我嫌一天传6个太慢了，我想在传完后把时间调后一天，可以继续往《珍珠》里传《绿宝石》里的妖怪吗？

江苏 波波熊

马修：没关系，在花蕊镇（就是到处都是牛仔打扮的镇子）右边有4颗陨石，分别对应迪奥西斯的四种形态。把迪奥西斯带在身上（不一定放在第一位），去调查陨石，迪奥西斯就会变成对应的形态。至于调日期想缩短从GBA版往NDS版里传送PM的时间，我也试过，不仅不可行，还会打乱时间，有时还会受到48小时甚至72小时无法传送的惩罚。

请问正版的NDS卡片和GBA卡带用什么样的方式来保证记录长期存储的？它们用电也么？

上海 小华

胧月：所有的NDS卡片都采用的芯片记忆的方式，而GBA卡带的存储方式则不固定。部分GBA卡带采用芯片记忆，而另外一部分则采用电池记忆。一般来说，芯片记忆的卡带不太容易丢记录，而电池记忆相对不太安全，比如LKY正版的GBA《火纹》就发生过丢记录的情况，但极为少见。正常的用上几年不成问题。

你们好！小弟有几个问题想请教一下，希望在问题地带中得到回答

1. NDS刷机后有方法可以看到刷的是哪个版本么？

2. 若想刷回，一定要用对应版本吗？

3. 若NDS要长期存放应该做些什么保护措施？

戴文超



铭风：1. 再次运行Flashme才能看到（只是启动程序，不需要进行刷机操作及连接SL1）。

2. 必须用对应的noflashme。

3. 保持电量约为75%，充满后玩一个小时左右，另外要注意清洁机身。

请问在《我们的太阳DS》中，最后的那个盾牌要如何取得？按照之前刊登的攻略，我只拿到两面盾牌，加上最初的盾牌也只有三个，最后那面的获得方法并没有提到

广西 小平



铭风：最后那个盾牌是在《太阳游戏版》的新迷宫ヴァーンベリ中获得。

我是个《最终幻想》系列的爱好者，听我朋友说《最终幻想VI Advance》中增加了新人物，那个尼奥将军和幽灵都能使用了。这是不是真的啊？

fantasyMM



铭风：很遗憾，这次重制版的游戏只增加了新迷宫、新装备和新魔石，并没有增加新的角色。

《马里奥赛车DS》中，重量这个数值有什么用？我进车时一直以速度为先，但我朋友说重量也会影响速度，是不是真的？

大鬼 陈逸



铭风：重量这个数值主要影响车辆在碰撞上，容易将重量小的撞开。缺点是加速能力较低，稳定性也较差。重量也会对速度进行修正，让速度上限小小提高。





为何在使用了DevHook 0.5101模拟3.02系统后,以前用DevHook 0.46混合2.81版本玩游戏时的存档不可以使用了?读档后游戏显示档案错误,但创建新游戏就没有问题,玩了100小时的《魔界战记》存档实在是不忍心从头开始啊!

西安 黄涛

米格:这个问题确实困扰了不少玩家,下面米格就先来解释一下发生这种现象的原因。

从2.3x系统开始,许多新游戏在存档中加入了数字签名验证功能,而数字签名则是根据玩家PSP主机生成的,每台PSP有一个对应的数字签名,因此由数字签名生成的游戏存档也就只能对应这台数字签名的主机了,而DevHook 0.46修改了卡的模拟,让旧版卡也能成功通过验证,于是就能玩PS2游戏,但由于签名验证的实现是2.71,并不包含数字签名功能,DevHook使用了一个假的generation数字签名档案生成存档,这样使用旧版本DevHook的玩家游戏存档数字签名就不一致,自然,可以互换存档。

但在使用DevHook 0.5101模拟3.02系统时原理则不同,由于4.0版卡生成了EBOOT文件,而EBOOT文件在卡装时也是根据PSP主机来生成EBOOT文件,实际就是为了验证数字签名,也就是说使用DevHook 0.5101模拟3.02系统玩游戏时,已经生成了如3.02版卡一样的数字签名,这时再运行游戏,由于EBOOT文件比数字签名已经丢失,所以就无法使用卡上的存档了,当然,也就无法进行存档的互换。

有关如何才能通过修改存档来让旧存档运行,米格也进行了很多尝试,但直到现在没有找到简单通用的好办法,因此想通过直接修改存档让DevHook 0.5101模拟的PSP文件识别存档目前还不是很可行,但其实这个问题是可以换种思路解决的。因为DevHook 0.5101修改了记忆棒文件的命名,因此是可以

DH 0.46共存的,我们可以在记忆棒上安装两个不同版本的DevHook,需要使用3.02系统运行的程序我们就直接用DH 0.5101,而对于用DH 0.46玩到一半的游戏,我们完全可以继续使用它来玩下去,这样就可以解决存档的问题啦!

刚刚刷了3.02 OE-A自制固件,发现以前用DevHook 0.46玩的游戏存档无法使用,这是怎么回事呢?

北京 王文先

米格:如果你看了上一个问题的回答,那么这个问题的答案我想不用米格再解释也应该清楚了。自制固件3.02 OE-A固件同样使用了主机的数字签名,所以就无法再用以前采用假数字签名生成的存档了。解决方法依旧是使用旧版本DevHook (0.46版)即可。不过使用旧版本DevHook的效果一定差很多,在装机时默认安装下自制固件的EBOOT文件并修改EBOOT (CAMI)文件未下才能正常启动,不过补全系统后,使用DevHook 0.46模拟3.02版卡的存档也是可以使用的。



## 遗留问题

1. 我用EZ4L的烧录卡,已升到了1.72的Loader,官方论坛中的升级包已提示可以玩《怪兽屋DS》,为何还是进入游戏后选NEW GAME 死机。

2.《FF3》的片头CG在卡上为什么不能播放?我要在“ACT IMAGE”过后关上屏幕一段时才能正常游戏,否则黑屏。

3.近来点击下屏后与屏幕显现的点相差10来个像素点,用校正功能无效,能否修好?





# 小编寄语



LIK Y

◆感觉自己现在似乎有点懒，一个人在家休息的日子，甚至可以一天窝在床上不下来。睁开眼第一件事就是电源打开，然后……  
 在这样的好天气一定会拿着相机出去走走。现在却总是宅在家里不想出门。……  
 改变不了什么，只能……

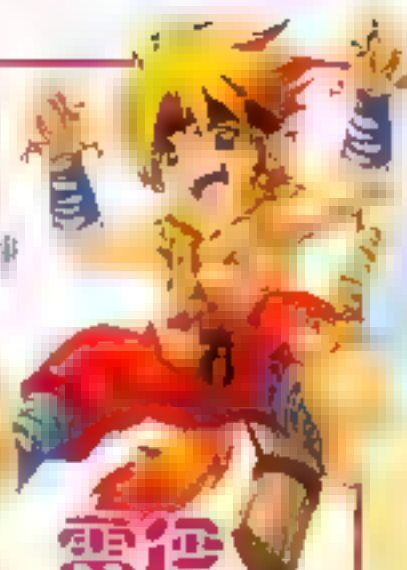
■新的一年已经来临，雷伊在这里祝各位读者在新的一年里工作顺利，万事如意。也希望读者们在新的一年里能够……

■支持《手机王子》

■《蓝羽》原本……  
 可以……  
 时间……

■突然想再买一……

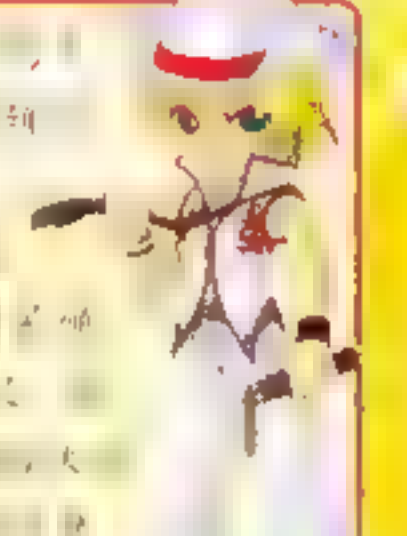
……  
 ……



雷伊

▲春节期间……

……  
 ……  
 ……

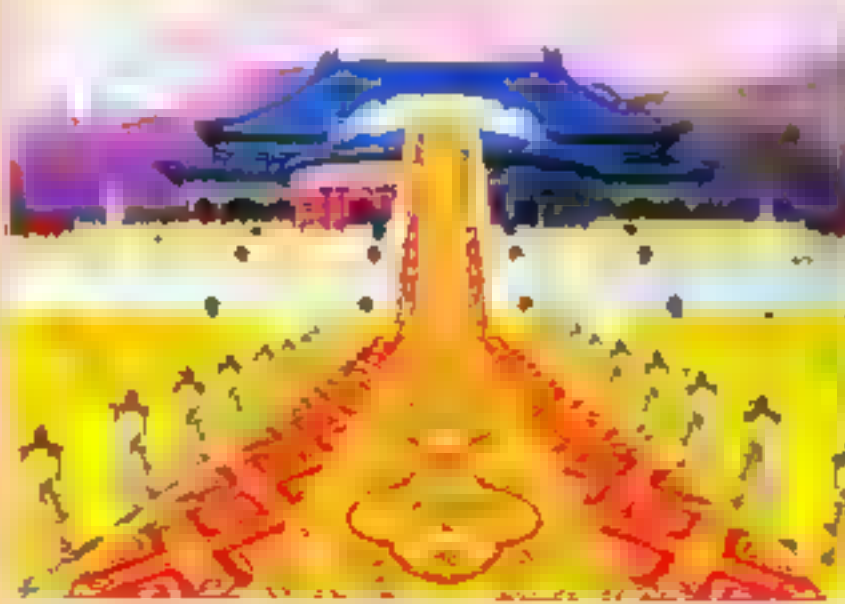


软饼子

▲……

……  
 ……  
 ……

★……  
[http://blog.levelup.cn/members/Rice\\_Biscuit/index.shtml](http://blog.levelup.cn/members/Rice_Biscuit/index.shtml)



▲要开始制作游戏年鉴了……  
 眼前长达几页的游戏列表……  
 格差点没昏过去

■观影会小编一同去观赏

《马城尽带黄金甲》，回来的时候感觉……  
 ……

●……

……  
 ……



米裕





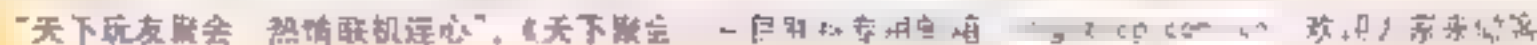


里首先感谢大家对我们的支持,也希望其他各地的校友能与本络联手,我们的“春节聚会活动”也正在积极策划中!下面要为大家带来的是上海PSY玩客公司的大块排骨!

文 D 調の華明

光环收录

米 天格再大奈何 仁道眼看来不









场得到指点,我们还有一个可爱MM的评比,可谓其乐融融啊(笑)!

米:那聚会的费用呢?计算到每个人的身上大概是多少钱呢?

D:这个问题我们也有专门的预算,考虑到PSPSH年龄的跨度,为“时尚又迷人的孩子”,我们聚会一天的花费大概也在每人50元。茶坊畅饮加午饭,还有奖品的经费,可以说是大家共同努力求得的聚会。

米:可以介绍介绍聚会要做的准备,分享一下大家,让不能参加“P的聚友天堂”的玩家组织自己的聚会。这也是我们栏目的一个主题。

D:首先还是一个计划的问题。在聚会聚会前的数周或者长达两个月的时候,聚会组织者应该详细策划,一个聚会的活动内容安排。其次,地点的选择也很重要,要考虑交通的便利性,还有服务的品质和费用的问题。还有就是公告的问题了,《掌机王SP》杂志、网站各大论坛,这些都是很好的宣传媒体。我们每次聚会前的半个月都会在各大论坛上放出聚会的详细信息,整个聚会的安排,各个活动的细分以及联系方式,让看到信息的朋友一目了然。哦,大家相互交流多了,更加深了友谊;然后彼此就成为生活中的好朋友。

米:哦,这话说得不错,米格以前也经常参加玩家聚会的,通过聚会认识了不少玩友。

D:对了,我们的聚会一般每个月都会定

期举办一次。在得知《掌机王SP》的“天下聚会”栏目后,发现栏目主旨真的是和我的想法不谋而合,有了广大读者和《掌机王SP》的支持,我也会更加用心地把聚会搞好,给更多的人提供联机聚会的快乐。另外,这次的聚会视频也希望能让入“口实光环”的读者们,来分享聚会的快乐。总之,是希望广大读者欢迎加入到我们的聚会中来!

米:视频已经放在“口实光环”了,里面的MM很可爱呢!米格在这里也预祝你们下次聚会成功!

D:谢谢!最后再广告一次,“PSP的聚友天堂”欢迎每一位玩家的加入,我们的目标是力争成为“天下聚会”栏目的第一个认证聚会团体!还请大家关注我们下次聚会的预告哦!



▲聚会全家福。看一位MM的表情,她们的到来一定为米格带来了不少乐趣(笑)。

**聚会主题:** 掌机王 SP “PSP 上海” 新年聚会

**举办地点:** 浙江中路 229 号 3 楼古滇茶坊

**集合地点:** 1 来福士福州路口 2 古滇茶坊门口。

**时间:** 2006 年 1 月 20 日, 大约 10:00 至 18:00

**每人花费:** 50 元 (茶坊内的畅饮 + 午饭 + 活动的经费, 多退少不补, 由“PSPSH”补)

**主办人:** D 调の华丽

**联系 QQ:** 147860616

**联系 QQ 群:** 32393657

**聚会参与凭证:** 手中的 PSP

**聚会注意事项:** 1 聚会期间, 请照管好自己的随身物品。

2. 请自带小 P 的充电器;

3. 文明、健康的游戏是我们的宗旨。

**PS:** 聚会当天会有《山脊赛车 2》《职业进化足球 6》比赛, 奖品将会由《掌机王 SP》提供!



栏目主持 马修

# 手机王

## 自由谈



对于手机，大家肯定都不陌生。手机这东西，大家都会用。可是，大家知不知道，手机除了打电话、发短信、上网之外，还有很多其他的用途。比如，用手机玩游戏、用手机看电影、用手机听音乐等等。那么，手机到底有哪些用途呢？让我们一起来了解一下吧。

### 354天

文 手机王阳光学员 Nebel

## 我和我的NDS

我从小就喜欢玩游戏，尤其是那些需要动脑筋的游戏。记得有一次，我在家里玩了一款叫做《超级马里奥》的游戏，玩得津津有味。那时候，我还不知道什么是NDS，只觉得那是一款很好玩的游戏。后来，我听说NDS是一款可以玩很多游戏的掌上游戏机，就买了一款。从那以后，我就开始玩NDS了。NDS是一款非常受欢迎的掌上游戏机，它不仅可以玩很多好玩的游戏，还可以看电影、听音乐等等。我觉得NDS是一款非常实用的电子产品。

自从有了NDS，我的生活就发生了很大的变化。以前，我总是在家里玩游戏，现在我可以随时随地玩游戏了。而且，NDS还可以玩很多不同类型的游戏，比如动作游戏、策略游戏、角色扮演游戏等等。我觉得NDS是一款非常有趣的电子产品。除了玩游戏，NDS还可以用来学习英语。NDS上有很多英语学习软件，可以帮助我提高英语水平。我觉得NDS是一款非常实用的电子产品，它不仅是一款游戏机，更是一款学习工具。

现在，NDS已经是一款非常普及的电子产品了。很多人都喜欢玩NDS，因为它是一款非常有趣的电子产品。我觉得NDS是一款非常实用的电子产品，它不仅是一款游戏机，更是一款学习工具。我希望以后还能有更多这样的电子产品出现，让我们的生活更加丰富多彩。

除了玩游戏，NDS还可以用来学习英语。NDS上有很多英语学习软件，可以帮助我提高英语水平。我觉得NDS是一款非常实用的电子产品，它不仅是一款游戏机，更是一款学习工具。我希望以后还能有更多这样的电子产品出现，让我们的生活更加丰富多彩。

我觉得NDS是一款非常有趣的电子产品。除了玩游戏，NDS还可以用来学习英语。NDS上有很多英语学习软件，可以帮助我提高英语水平。我觉得NDS是一款非常实用的电子产品，它不仅是一款游戏机，更是一款学习工具。我希望以后还能有更多这样的电子产品出现，让我们的生活更加丰富多彩。



我觉得NDS是一款非常有趣的电子产品。除了玩游戏，NDS还可以用来学习英语。NDS上有很多英语学习软件，可以帮助我提高英语水平。我觉得NDS是一款非常实用的电子产品，它不仅是一款游戏机，更是一款学习工具。我希望以后还能有更多这样的电子产品出现，让我们的生活更加丰富多彩。



爽快答应了。可是到了店里之后，小N却表现得比平时任何时候都要正常，接连运行了两个多小时都没有任何问题，我只能悻悻而归。可是回到住处打开机器，却发现画面又不正常了。过了几天我再次前往店铺，但小N再次表现出一副什么事都没有的无辜样子。眼看和店家商议的保修期已满，无奈之下我有了自己动手拆开看看的想法。

以前在GBA时代，我就自己修过几次老式的GBA，为此还专门买了一把三花的螺丝刀。不过当时自己动手解决都是一些小毛病，像是接触不良、按键胶垫损坏什么的。这次小N屏幕的问题我根本没有什么解决的把握，可是好奇心还是驱使着我拿起了螺丝刀。原来小N的内部结构并不复杂，毕竟是读卡的机器，内部几乎没有什么机械结构，主要就是一大块电路板。本以为问题的原因可能是两个屏幕线路有接触，可是上下屏的线路却是分别处于机器的两侧，电路上也没有太靠近的地方。试着调节了校正亮度、对比度的旋钮也没有效果，看来以自己的能力是无法解决这个问题了，我只好又把小N拼装了起来。不过这次的经历让我大胆了许多，隔上两个月，我就会把它拆开里里外外仔细地擦拭一遍，毕竟玩的人多脏得也很快。每次拆机前，我都很小心地先去洗手放静电，再把桌子上的瓶子杯子都清理干净，而且不去触动屏幕部分防止灰尘进入。每次把小N擦得干干净净时，就感觉又和新头回来时一样了。

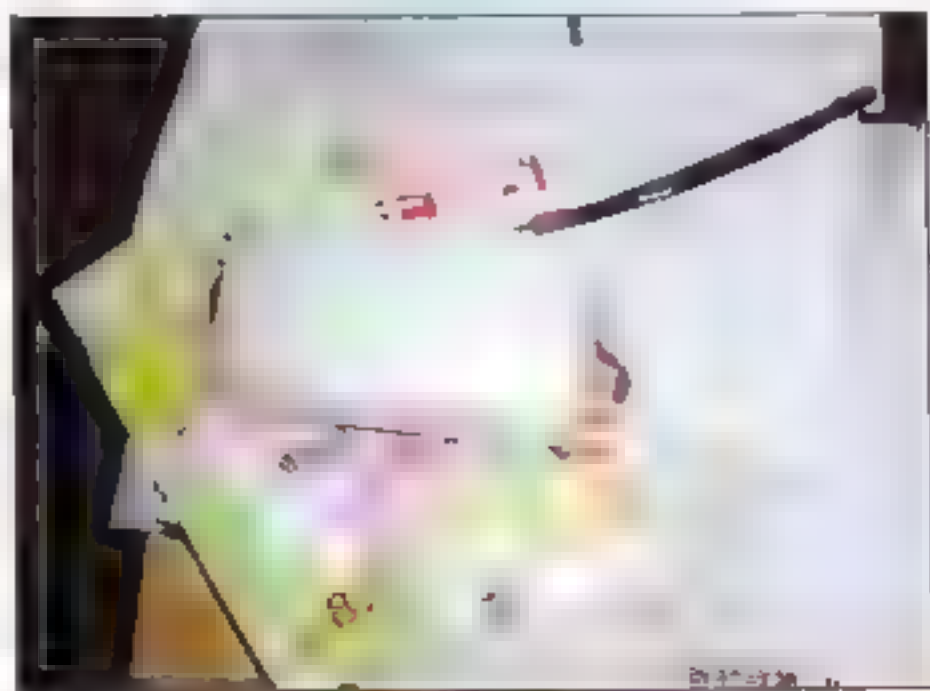
虽然屏幕问题影响了游戏的画面，但是玩起游戏来仍无大碍。在夏天《新·超级马里奥兄弟》推出时，这个游戏在我的周围引发了一场游戏热潮。七八十年代出生的朋友一般都有这样的记忆：一群孩子围着一台电视，看着里面小人吃了蘑菇活蹦乱跳，而且依稀记得这个游戏的名字叫做“超级玛莉”。这款《新超级马里奥兄弟》完全勾起了大家童年时的回忆，甚至让人觉得又回到了那个要偷偷背着大人玩游戏的时候。那段时间小N经常被人一借就是4、5天，由于游戏只有3个存档的位置，而玩的人又多，所以说说不定什么时候自己的进度就会消失不见，直到游戏推出了一个多月后我才完全把游戏玩通关。还有两个朋友都因为这款游戏了解了NDS，并且都购入了自己的机器，闲暇时大家联机对战《马里奥赛车DS》也别有乐趣。

我的小N经常在朋友间拿来拿去，不免磕磕碰碰留下划痕，最要命的就属下屏了。各种用触控笔玩的游戏都要在下屏的贴膜上留下纪念，再加上我是《应援团》、《节拍特工》的狂热粉丝，

这两个“跟着节拍毁屏幕”的游戏玩起来很有意思，可事后再看看屏幕，用惨不忍睹来形容并不过分：在屏幕下方部位有着一道又一道圆形的划痕，这些划痕形成了一个区域，几乎快要挡住屏幕显示的内容了，非常难看。

不久前出门办事，回家的时候顺便买回了一套屏幕保护膜来准备换上。在换过之后我想顺便清理一下机器，便又把机器打开擦拭。清洁过的小N焕然一新，可是等我把它安装起来，顺手按下开关准备看看新贴膜的效果时，却发现小N连电源灯都没有亮起！瞬间我的脑子里一片空白，一下子什么都想不起来了。我摇摇头，又多试了几次，它都没有任何反应，又检查了一遍接触、连接的问题，最终确定是整个电路板有了故障。我努力回想刚才的过程，应该是在拆开机器前忘记了要放掉手上的静电吧，可能就是这静电击穿了某个元件……2006年12月20日的晚上，我无奈地放下手中的工具，以我的知识已经没法修好它了。我心中满是烦恼的感觉，关了房门倒在床上，却根本睡不着，回想着小N陪我走过的354天，回想着它给我带来的一切，不禁有些难过。

一直不喜欢把坏掉的东西拿给别人去修，总觉得离开一段时间再回来的，已经不是原本的东西了，而我又舍不得把它们扔掉，所以以前的GBA、CD机、PS2都静静的躺在柜子里。可是它们都可以说是寿终正寝，而小N则是因为我的大意，让正值壮年的它失去了活跃的机会。我一边敲下这些文字，一边看着手边的小N，一股酸意从心底涌出。我把它拿在手里，又按了按电源键盼望能出现奇迹，可是奇迹终究没有出现。几天后又要搬家，收拾行装的时候，它是不是也要和以前那些老机器为伍了呢。如果送去修理，它也会变得不是原本的它了，无论怎样，它都已经离开我了吧。窗外寒风的呼啸声变得如同在空中张牙舞爪一般，对着小N端详良久，我叹出一口气，却发现手冻得有些僵了……





《世界传说》作为《传说》系列的“个考系”，在经历了“《换装迷宫》系列”、《召唤士的血战》手作品后，又迎来了系列的最新成员——《世界传说 光之神话》。这款《光之神话》虽然只是一款外传作品，但厂商的制作态度却极为严谨，游戏在销量方面甚至也比NDS上的系列正传杰作《见习传说》来得要高，可见玩家对于这款作品的接受程度还是十分高的。作为年末PSP上为数不多的大作之一，《光之神话》值得RPG玩家们关注，对于《传说》系列来说更是绝对不容错过的。

文 全能的调停者 编 雷伊 美编 紫枫

PSP

世界传说 光之神话

2007年12月13日发售 售价：¥1980

◆ 游戏类型：日式RPG ◆ 游戏平台：PSP ◆ 游戏语言：日语、英语、法语、德语、意大利语、西班牙语、葡萄牙语、韩语、中文 ◆ 游戏人数：1-4人 ◆ 游戏时间：约40小时 ◆ 游戏难度：中等 ◆ 游戏评价：★★★★☆

## 系统篇

### 基本键位

键位

十字键

模拟摇杆

△

□

L

R

START

SELECT

通常地图

角色移动

角色移动

对话/调查

取消

打开菜单

-

视角归位(配合十字键为转动视角)

退出(退出迷宫或回到街道菜单界面)

显示/不显示迷你地图

战斗画面

攻击/对话/物品选择

防御

普通攻击

术、技使用

调出战斗菜单

防御/术咏唱中断

术技的快捷键

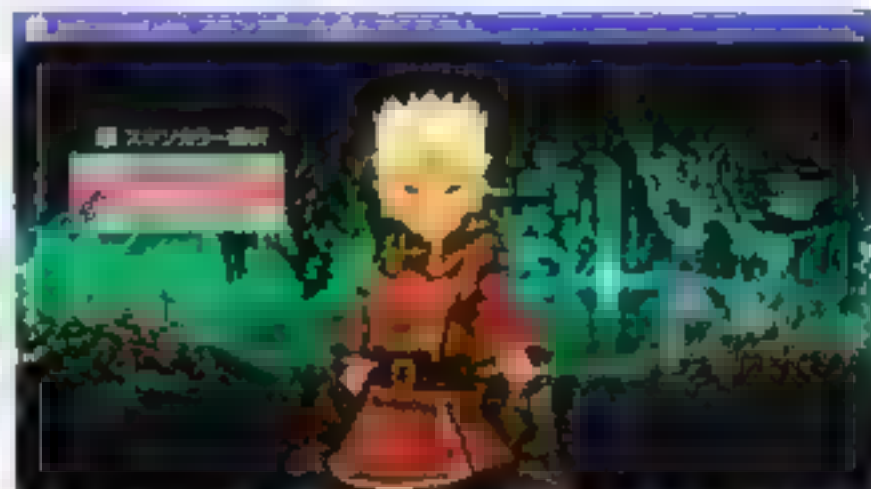
切换目标

暂停

变更操作模式

### 角色生成

游戏一开始会让玩家生成一名角色作为自己在游戏中的化身。玩家可以自己设定该角色的性别、容貌、发色、肤色、战斗时的语音、设定时按下键可以试听语音、初始职业以及名字等7个项目。职业进入游戏后可以转职(最初的职业只有战士、盗贼、僧侣和魔术师4种)，而名字也可以在オプション子菜单的“プレイヤーネーム设定”选项中进行变更，其他5项一旦选定在游戏中便无法变更。





# 任务

任务是贯穿本作始终的一个重要系统，除了用黑色字体表示的普通任务外，还有用蓝色字体表示的剧情任务。只要完成剧情任务，游戏的进程就可以推进。有的时候剧情任务并不会马上出现，这就需要玩家将普通任务完成到一定程度时才能令它们出现。任务的完成方式主要分为四个步骤：去各个街道的公会(ギルド)接受任务、与委托人对话取得任务信息、根据要求完成任务、任务完成后从委托人处取得报酬。



## 任务的接受与取消

任务都是在各个街道的公会中接受的，在任务接受菜单中可以查看到任务的经验率，代表任务的完成总百分比，一旦完成过的任务是会有机会再度接受的，不过重复完成该任务经验率是不

会提高的。任务接受后可以去街道上与委托人对话，此时委托人的所在地以及委托人头上都会有“!”表示，一目了然。如果想要取消任务，只需再次与公会中的负责人对话即可。



## 任务的查看

任务的内容除了可以在接任务时查看到，还可以在菜单中的“ライブラリ”子菜单的“クエスト”项目中进行查看。任务的内容主要包括以下6项：

|      |                                                      |
|------|------------------------------------------------------|
| 任务名  | 任务的具体名称，其中难度字体的颜色为黄色，任务名称后面则用五角五角星表示，五角五角星越多难度越高     |
| 难度   | 代表任务的类型，具体将在下面说明                                     |
| 种别   | 任务的委托人，进行任务前必须先与他们对话                                 |
| 依赖人  | 完成该任务时的人员限制，不包括同行的同伴但包括主角自己，比如设定为3人时玩家可以雇佣2名同伴，依此类推。 |
| 定员   |                                                      |
| 任务说明 | 显示任务的具体说明信息                                          |

## 任务的种类

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 探索 | 到迷宫中为委托人寻找一定数量的道具，大都需要用到采集技能 |
| 退治 | 到迷宫中击退敌人，复数退治需要击退多名敌人        |
| 狩猎 | 到迷宫中击退一定数量的敌人                |
| 救出 | 到迷宫中救人                       |
| 回收 | 到迷宫中从某人处拿回道具                 |
| 配达 | 将道具配送到迷宫中的某人处                |
| 生产 | 为委托人生产一定数量的道具，需要生产技能         |
| 护卫 | 护送某人通过一个迷宫                   |
| 修行 | 与某位《传说》角色进行修行(进入迷宫击倒一定数量的魔物) |
| 腕试 | 与《传说》角色比武，后期会出现一挑二或一挑三的任务    |



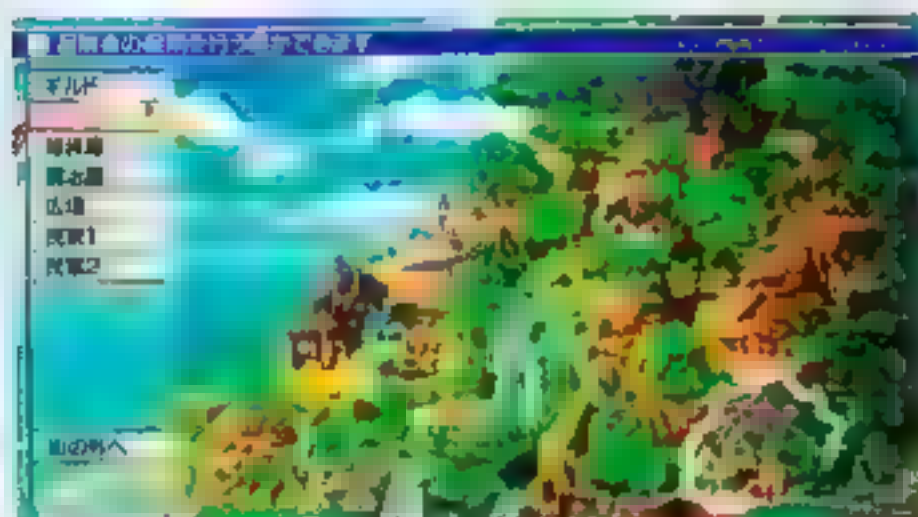
## 任务的完成

在迷宫中达成任务完成条件后，电脑会自动提示玩家是否要立刻回到委托人所在地，十分方便。即便选择了不马上回去，只要在迷宫中按START键，也依然会有选项选择立刻回到街道上的。要是碰到一些探索或生产任务，如果在与委托人对话后手上已经有了必须的物品，则会有提示任务达成条件已经满足，此时只要和委托人对话就可以立即完成任务。



## 街道设施

每个街道中一般有公会、宿屋、杂货屋、锻造屋、广场、民家1和民家2等设施。需要注意的是，如果从入地到上地，角色们的HP、TP等都会完全回复，这在某种意义上属于一种非常实用的“回复”。



- |       |                              |
|-------|------------------------------|
| 公会    | 可以在此接受任务、进行转职                |
| 宿屋    | 可以在此编成队伍，查看《传说》角色对你的评价、交换道具等 |
| 杂货屋   | 可以购买道具，用金钱兑换素材和道具            |
| 锻造屋   | 可以购买武器防具                     |
| 广场、民家 | 可以与《传说》角色和街上的居民对话            |

## 宿屋

宿屋是游戏中的一个重要设施，所以在这里单独拿出来进行解说。与宿屋主人对话会出现以下选项：

### 听取评价(评价を闻く)

查看《传说》角色对你的评价。评价值可以通过与他们一起完成任务，战斗胜利来提升。此外，在这些对话选项中，也能提升他们对你的评价。



### 通信交换(通信トレード)

利用PSP的无线通信功能与朋友交换道具，交换过来的道具无论珍贵程度如何，都只能卖1G。

### 队伍编成(パーティ编成)

剧情发展到一定程度后可以在这里编成队伍。除了《传说》角色外，还可以雇佣到一些原创的佣兵。雇佣同伴时有时会遭到他们拒绝，玩家的名声、《传说》角色对玩家的评价越高，就越不容易遭到拒绝。其实是否遭到拒绝也存在着一定随机性，如果被拒绝了，会回到大地图重新进入街道的宿屋，反复邀请就有可能令角色加入队伍。

### 接受道具(アイテム受托)

用来接受从网上下载到的道具和装备，这一部分会在下面进行详细解说。





## 装备与佣兵的下載

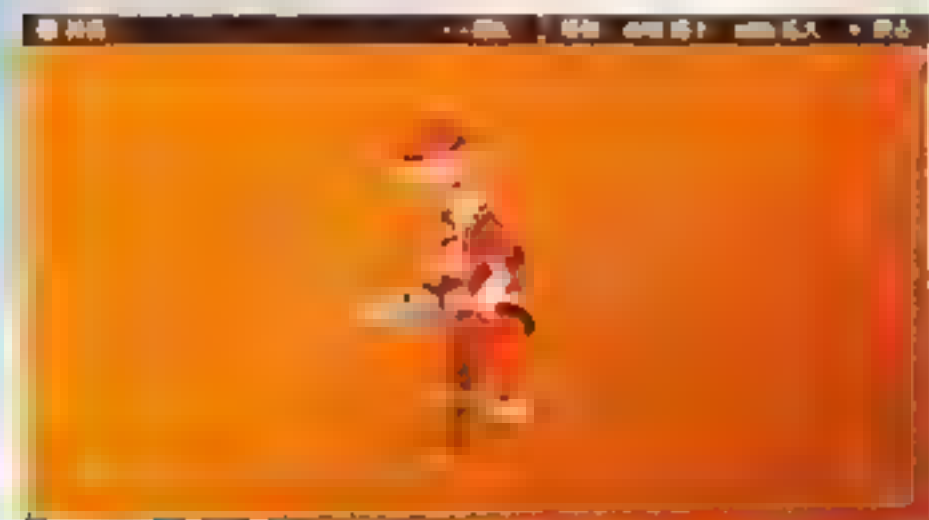
本作可以从专门的网页上来下载道具装备以及佣兵，也可以将自己的角色上传到网络上。首先，玩家要在标题画面中进入“NETWORK”选项，选择“佣兵データをエクスポートする”就会在记忆棒的PSP文件夹下的SAVEDATA文件夹下建立一个名为“ULJS00093TOW”的新文件夹，中途的记录选择可以选择当前最强的记录。在这个新文件夹下，“TRANS DAT”文件即玩家所建角色的资料，玩家可以将其上传上游戏的专门网站上。之后要做的，是选择“ネットワーク接続”这一项，这样一来在SAVEDATA文件夹下又会生成一个全新的文件夹“ULJS00093TOW\_IM”文件夹，从网上下载的道具装备和佣兵正是要存放在这个文件夹中的。

准备工作做完后，就可以前往该游戏的特设网站<http://namco-ch.net/radiantmythology/index.php>点击“连动ウェブサイト”进行注册。此时有可能会提示让你将浏览器的语言改为日文，只要打开浏览器的选项，在“Internet选项”的语言选项里将日语添加进去即可。点击“连动ウェブサイト新規登録”，在同意网络条款后就会进入ID输入界面，此时会要求玩家输入3个ID和邮箱，填完后电脑给出你的登录ID、（一般为输入的第三个ID）和密



▲本文件若上传到网上的角色

码。回到首页后点击“ログイン”，输入ID和密码后就可以登录了。在首页上点击“アップロード”可以将自己角色的档案（也就是TRANS DAT）上传到网络上。点击首页上的“プレゼント”选项，选择“注意事項を読んだ上でプレゼントをDL”就会下载一个ITEM DAT文件，将其放入ULJS00093TOW\_IM文件夹中后，在标题画面的“NETWORK”选项中选择“アイテムデータをインポートする”，然后选择之前选择的记录就可以了。道具下载下来后还不能马上使用，必须先去宿屋接受道具，与宿屋主人对话选择“アイテム受託”就可以了。至于下载佣兵的方法和这个差不多，不过注意不同的是在“NETWORK”选项中选择“佣兵データをインポートする”。圣诞节期间，NBGI为大家准备了圣诞套装和驯鹿套装，非常实用。另外，如果在初期下载到强力佣兵的话，可以使游戏简单不少，当然前提必须是他们不拒绝你的邀请。（笑）



▲圣诞期间提供下载的特殊套装，在游戏初期相当实用。

## 转职

剧情发展到一定阶段后，可以在公会中进行转职。要转职成上级职业时，需要在剧情或者任务中取得上级职业的介绍状，并且转职时需要消耗GP值。另外，如果转职成新的职业，那么角色的等级就会变成1，不过只要重新转职成原来的职业，原来职业的等级则还是会继续保留。



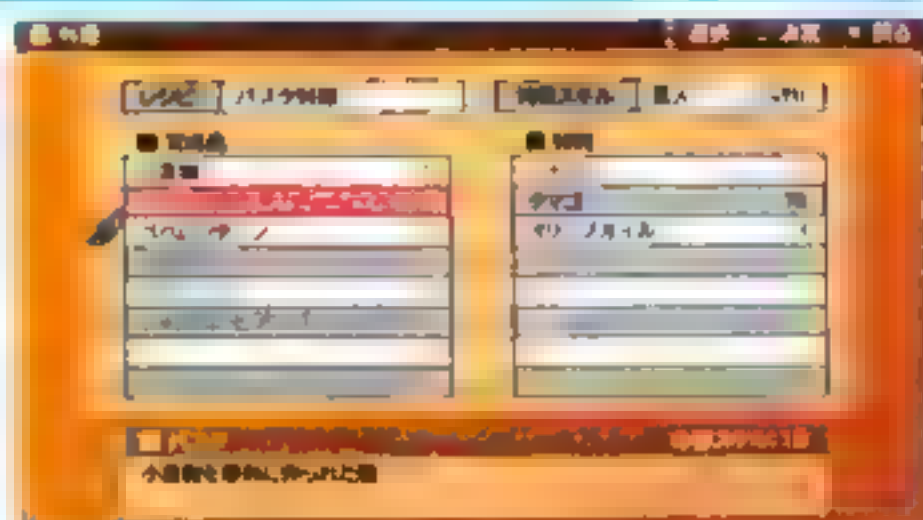


## 上级职业介绍状获得方法

| 职业    | 条件                                                     | 转职所需GP |
|-------|--------------------------------------------------------|--------|
| 剑士    | 正式成为アドリビトム成员后自动获得                                      | 100GP  |
| 格斗家   | 正式成为アドリビトム成员后自动获得                                      | 100GP  |
| 忍者    | 完成与セネル的比武事件后与セネル对话(主人公要为格斗家)                           | 1000GP |
| 魔法剑士  | クラトスの评价要达到一定要求,主人公要在30以上发生与クラトス比武的事件(主人公职业要为剑士),胜利之后获得 | 1000GP |
| ビジョーブ | 完成ハロルド的研究系列事件                                          | 100GP  |
| 狩人    | ナナリ 的任务中获得极上料理的配方,然后完成アナエ的マープーカーレ-委托                   | 100GP  |

## 生产

生产是本作中的一个重要系统,可以通过材料来加工成各种道具,或者用它们来强化武器防具。生产分为料理、锻冶、服饰和道具4种类别。这4种生产项目分别有着各自的熟练度,熟练度高的话生产的成功率就越高,另外有些高级的生产需要熟练度上升到一定程度才可以进行。无论生产成功与否,只要不断进行生产就可以积累熟练度,各个生产项目中一开始能够进行的生产种类并不多,只有不断完成任务取得菜单(レシピ)后,可以生产的种类才会不

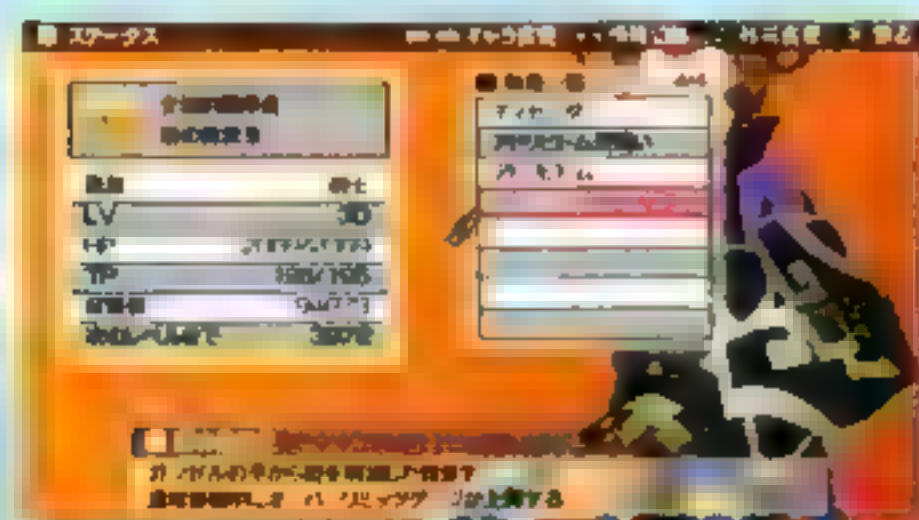


断增加。有些强化装备的菜单需要在《传说》角色的修行任务中才能取得。

|    |                              |
|----|------------------------------|
| 料理 | 用食材加工成新的食材,或者由食材制作料理         |
| 锻冶 | 用矿石等加工成强化武器用的素材,或利用素材强化武器和防具 |
| 服饰 | 用宝石加工成宝石,或用宝石来强化衣服、帽子和鞋子     |
| 道具 | 制作回复道具、钥匙、镰刀、笛子等道具           |

## 称号

“《传说》系列”的传统“称号”在本作中得到了保留。在状态画面(ステータス)中按△键可以为主人公更换称号。不同的称号具有不同的附加效果,下面列出游戏中各种称号的取得方法以及效果。



| 称号名       | 取得条件             | 附加效果           |
|-----------|------------------|----------------|
| デイセNDER   | 初期               | -              |
| アドリビトム见习い | 自动获得             | -              |
| アドリビトム    | アドリビトム入团后获得      | -              |
| 街の救世主     | アイリリ 的事件完成后获得    | 通常移动中OL槽上升     |
| ベルセルク     | 收集齐战士的レディアント装备   | 通常移动中OL槽上升     |
| マスターシフ    | 收集齐盗贼的レディアント装备   | 宝箱中获得道具质量、数量上升 |
| ロイヤルガード   | 收集齐剑士的レディアント装备   | 通常移动中HP回复      |
| パラデイン     | 收集齐魔法剑士的レディアント装备 | 受到一次攻击不会后仰     |
| SHINOBI   | 收集齐忍者的レディアント装备   | 通常移动时异常状态回复    |



|         |                    |               |
|---------|--------------------|---------------|
| グラノブラ   | 收集齐格1家的レディアント装备    | 物理伤害上升        |
| 法の番人    | 收集齐ビショノフ的レディアント装备  | 使用TP减少        |
| マシクユザ   | 收集齐魔木庇的レディアント装备    | 魔法威力上升        |
| 名猎师     | 收集齐狩人的レディアント装备     | 会心一击率上升       |
| グランドシェフ | ガヴァダ的ハン作成后继者任务全部完成 | 料理生产成功确率上升    |
| ブラノクスミス | 矿石提供系的任务全部完成       | 鍛冶生产成功确率上升    |
| 服飾デザイナー | 服飾提供系的任务全部完成       | 服飾生产成功确率上升    |
| クラフトマスタ | 钥匙・マト・ク制作任务大量完成    | 道具生产成功确率上升    |
| ヘーバこ冒険者 | 在トブルン生产系任务・マ・トロウ对话 | 移动中容易遇敌       |
| 爱の传道师   | アイリリ 的婚约任务全部完成     | 可以再挑战一次任务     |
| レアハンタ   | 完成3个财宝探索的任务        | 挖掘获得道具质量、数量上升 |
| 药草博士    | アイリリ 的药草提供系任务全部完成  | 采集获得道具质量、数量上升 |
| 世界の救世主  | 游戏通关后自动获得          | 取得经验值增加       |

## 战斗系统

本作的战斗系统沿袭了“《传说》系列”的传统，带有很强的动作要素。除了玩家主要操作的一名角色外，其他角色都由电脑来操作。玩家可以在“技术”菜单或者战斗画面中按SELECT键来切换操作方法，其中オート为自动、セミオート为半自动、マニュアル为手动。在战斗菜单(战斗中即中按“退出”中按、TART键)可以切换操作角色。战斗中角色的TP值会有一定回复，如果队伍全人的话并不会Game



Over，而是会一直战斗下去，不过主人公的名声和同行同伴对其的评价会降低。

### 三种操作方式

**自动** 该战斗操作方式下，角色在战斗中会自动作战，如果全员都用该操作方式，那么就会根据设定完全自动作战

**半自动** 基本上与手动没有什么区别，不过发动攻击时角色会自动接近目标敌人

**手动** 角色的行动完全由玩家自己来控制

### 战斗操作

|      |                                         |
|------|-----------------------------------------|
| 冲刺   | 按“或者”键就能进行快速冲刺                          |
| 自由跑动 | 使用模拟摇杆可以让角色自由在战场上行走，容易把握方向              |
| 跳跃   | 在手动操作模式下按“键跳跃，在半自动模式中则为“同时按住“键与“键       |
| 攻击   | ○为通常攻击，“↓”、“←”、“→”、“↑”分别为下段攻击、中段攻击和上段攻击 |
| 跳跃攻击 | 跳跃中按“键为跳跃斩击、跳跃中按“+”为跳跃突击                |
| 魔法防御 | [□]+“，可以减少术攻击的伤害                        |
| 极限防御 | [↑]+“（方向为面对的方向），大幅度减少物理伤害，格斗系职业还能绕到敌人身后 |
| 小跳后退 | [↑]+“+“（方向为面对的反方向），向后小跳躲避攻击             |
| 受身   | 中了吹飞攻击在空中按□键，可以避免倒地状态                   |



## 术·技设定

在“术·技”菜单画面中，玩家可以将在习得的技能登录到键位上，在战斗中配合十字键和·键，玩家就可以发动事先登录好的技能。如果在战斗中选择的是自动作战，那么就可以在此菜单中选择术·技是否在战斗中使用。按键可以切换使用与否，当技能名前面的符号是+时代表会在战斗中使用，当技能名前面的符号为-时则表示该技能不会在战斗中发动。在“术·技”菜单中将光标移动到左侧设定栏的下方可以进行快捷登录，这样就可以利用L+R快捷键配合十字键来便捷地发动所有角色的术·技了。



## 作战·队列

在“作战·队列”菜单中，可以设定队伍整体的作战方案。作战方案一共有4种，在战斗中调出菜单后也可以按L键来进行切换。另外，如果选定角色后按键，就可以设定他们具体的战斗方式。其中“间合い”为战斗开始时角色与敌人之间的距离；“攻防比率”为角色在战斗中采取的攻防优先程度；“TP消费”为角色在战斗中术·法的发动频率，“ターゲット”为目标，可以设定角色攻击何种敌人时的优先程度。



## OVERLIMITS



人物头像右侧有一条槽，除了HP和TP外，最下面那条绿色的槽就是OVERLIMITS槽(以下简称OL槽)。OL槽在遭到敌人攻击或者给予敌人攻击时都会增长，当其蓄满后可以按住L和R键就可以发动OL了。发动OL后，角色的普通攻击和技的威力会上升，防御力会提升，术的咏唱速度也会缩短，遭到敌人攻击时不会被打倒。

## 秘奥义

在战斗中使用技后会出现会计算技的使用次数，当技的使用次数达到10次后，就代表已将其完全掌握，此时持有该技能的图标会用Master来表示。当角色的持有全部技能的图标都达到Master后，在战斗中发动OL并在使用奥义时按住·键就可以发动威力惊人的秘奥义。

## 连携奥义

在菜单中的“连携”一项中可以设定各角色在连携时使用的技能。当队伍中有4人(4人都必须存活)，并且操作角色的OL槽蓄满时，同时按下·键和·键就可以发动连携奥义。此时根据事先设定好的键位按下各个按键，4名角色就会相继发动预设好的术·技，形成连携奥义。连携奥义发动时，右方人物名下方会有一条时间槽，当时间槽消耗完毕后，连携奥义就会停止。





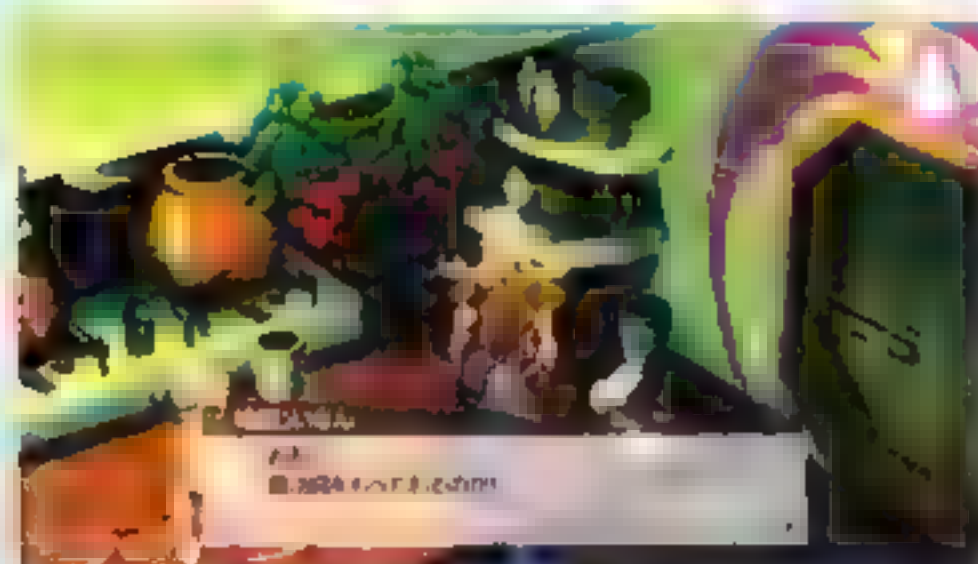
## 作战方案

|        |                         |
|--------|-------------------------|
| デフォルト  | 根据各个职业最适合的战场站位以及攻防比率来作战 |
| 一気にいくぞ | 积极地使用术・技攻击              |
| 温存して戦え | 尽可能地抑制TP消耗来进行战斗         |
| 今は耐えろ  | 战斗中多采用防御行动，TP消耗也会尽可能地抑制 |

## 异常状态

|      |                                       |
|------|---------------------------------------|
| 毒    | HP逐渐减少，可以用道具“ホイズンホトル”和术“リカバ”回复        |
| 虚弱   | HP最大值减少，可以用道具“ウィークホトル”和术“リカバ”回复       |
| 封印   | 无法使用术和技，可以用道具“シールホトル”和术“リカバ”回复        |
| 麻痹   | 各种行动受到限制，可以用道具“ハラライボトル”和术“リカバ”回复      |
| 石化   | 无法行动，可以用道具“ストーンホトル”和术“リカバ”回复，全屏石化也会全人 |
| 战斗不能 | HP为0，无法行动，可以用道具“ライフホトル”和术“レイステート”回复   |
| 倒地   | 受到敌人的攻击一定时间无法起身，可以用受身甲防御              |
| 气绝   | 一定时间眩晕无法行动，可以连续按动方向键来加速回复             |

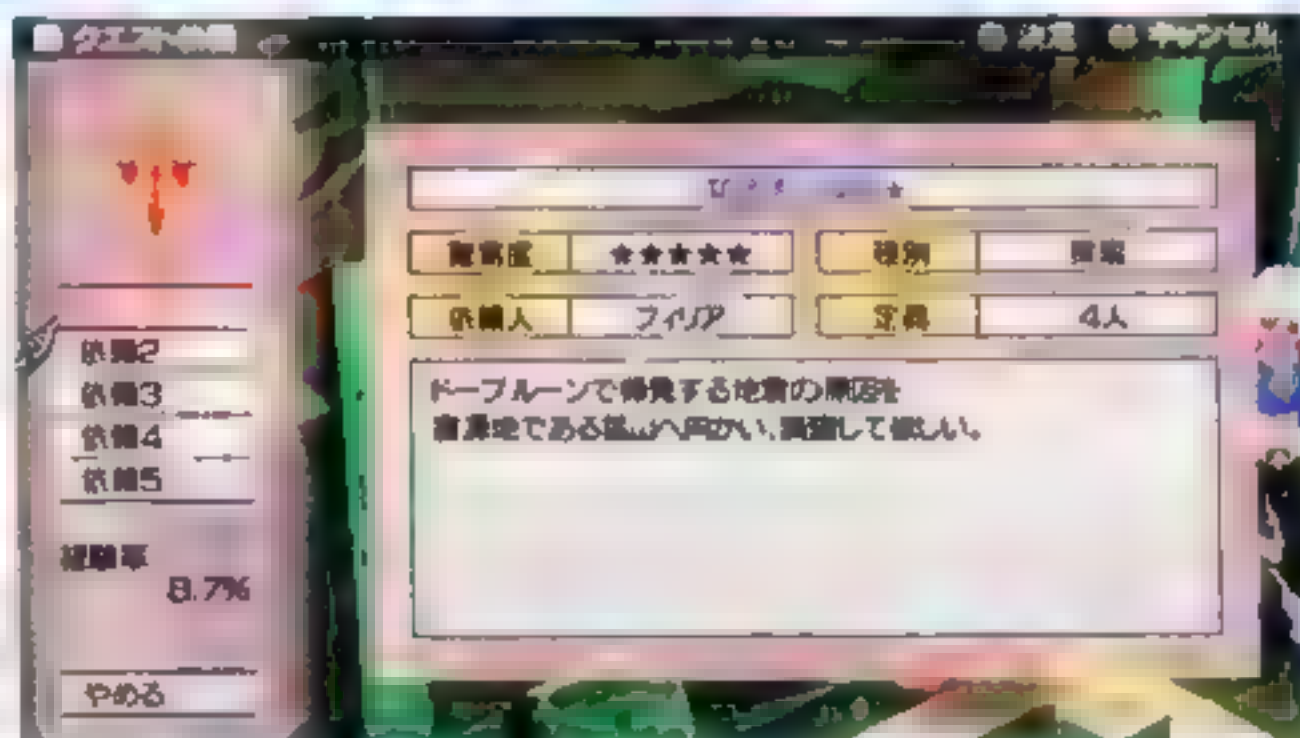
## 魔地图



本作中有一种叫做“魔地图”的特殊道具，获得方法是打倒各个迷宫中的特定怪物后低几率随机获得。将魔地图交给市面民家中的地图じいさん，就可以进入里世界的迷宫。里世界迷宫中的敌人比普通迷宫的要多很多，不过相应的，打倒敌人后获得的掉落物也较多，并且还有机会得到绿色的“秘装”装备。不过需要提醒的是，每次进入某个魔地图后，地图就会消失，无法再次进入。

## 剧情任务一览

游戏中的任务非常多，由于时间和版直的关系就不在这里全部列出了。攻略中只列出剧情任务（任务名用蓝色字体表示，非常好认）。游戏中一共有三个版面，街道则有アイリリ、ドブルン and ガヴァダ三个。当某个街道上的剧情任务触发完毕后，就可以前往下一个版面的新街道。游戏后期会从ガヴァダ返回前两个街道继续触发剧情任务，此时需要在前面两个街道的公会中反复完成支线任务才能令这两个地点的剧情任务继续出现。另外需要注意的是，在来到一个新的街道时，有时需要和街道上的抵抗组织成员（即《传说》角色）全部打过招呼、或者在街道上从居民处打探情报后剧情才能继续推进。





## アイリリー

### アイリリーの救出

难易度 ★★☆☆☆

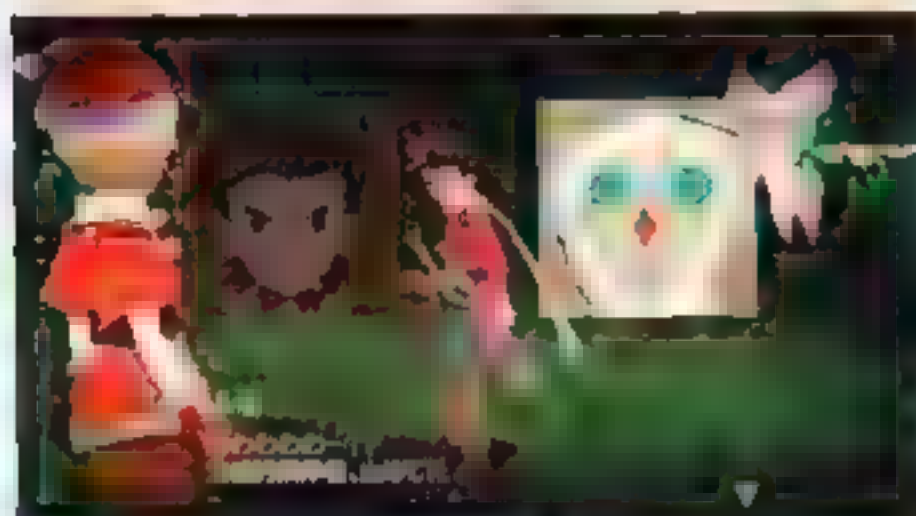
种类 探索

委托人 クラトス

定员 1人

報酬 500G、50点名声

完成方法：与クラトス对话后去结界的社殿，捡到人偶后任务完成。



### アイリリーの救出

难易度 ★★☆☆☆

种类 探索

委托人 クラトス

定员 1人

報酬 1000G、100点名声、称号“アドリビトム”

完成方法：和クラトス对话后去结界的社殿，寻找洛伊德的下落，完成任务后，可以在公会进行转职了。

### アイリリーの救出

难易度 ★★★★★☆

种类 救出

委托人 クラトス

定员 4人

報酬 2000G、100点名声

完成方法：和クラトス对话后，去结界的社



殿救出被监禁的难民和商人，首先要在2层左上的房间中救下村民取得“社殿の鍵”，然后在右上的房间中救下村民取得“社殿の扉の构造图”。来到地图左上的房间后，打败两个看门的敌人后会救出スタン。

### アイリリーの救出

难易度 ★★★★★☆

种类 护卫

委托人 クラトス

定员 3人

報酬 1000G、50点名声

完成方法：和クラトス对话后スタン加入队伍，再去结界的社殿第3层最深处即可。

### アイリリーの救出

难易度 ★★★★★☆

种类 救出

委托人 クラトス

定员 4人

報酬 2000G、100点名声、称号“街の救世主”

完成方法：先和クラトス对话，然后去魔回，救出カノンノ。在魔回最深深处会“ガンゼル”发生BOSS战。任务完成后可以前往新的地方。

## ドーブルーン

难易度 ★★★★★☆

种类 探索

委托人 フィリア

定员 4人

報酬 3000G、200点名声

完成方法：先与フィリア对话，然后前往矿山第4层深处发生BOSS战。

### 溶岩谷の異種地調査

难易度 ★★☆☆☆

种类 探索

委托人 フィリア

定员 4人

報酬 1000G、100点名声

完成方法：先与フィリア对话，然后前往溶岩谷3层的洞穴边发生剧情得到奇妙的花朵。





难易度 ★★★★★

种类 探索

委托人 フィリア

定员 3人

報酬 3000G、200点名声

完成方法：先与フィリア对话，再与厄屋的ルチィ对话令其加入，然后前往迷宫第2层，在深处发生BOSS战，胜利后得到“セブタナイトの块”。



难易度 ★★★★★

种类 退治

委托人 ウッドロウ

定员 3人

報酬 3600G、200点名声

完成方法：先与ウッドロウ对话，由去密林第2层找到リオン，然后一起去挑战密林第4层的BOSS。



难易度 ★★★★★

种类 退治

委托人 ウッドロウ

定员 3人

報酬 2000G、100点名声

完成方法：先与ウッドロウ对话，然后前往矿山第5层击倒BOSS，此战スタン会同行。



难易度 ★★★★★

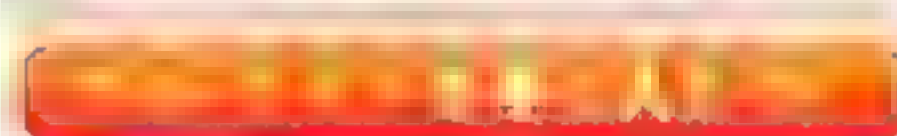
种类 探索

委托人 ユージン

定员 4人

報酬 1000G、50点名声

完成方法：先与ユージン对话，然后去太古之森2层找到ハロルド的手杖即可。



难易度 ★★★★★

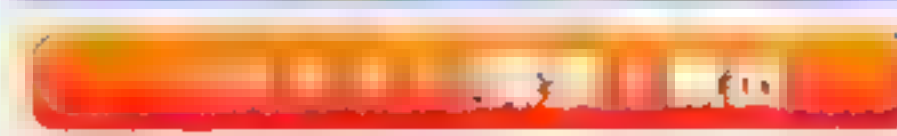
种类 探索

委托人 ユージン

定员 3人

報酬 1000G、100点名声

完成方法：先与ユージン对话令其加入，然后前往冰之洞窟のフロライト处发生剧情。



难易度 ★★★★★

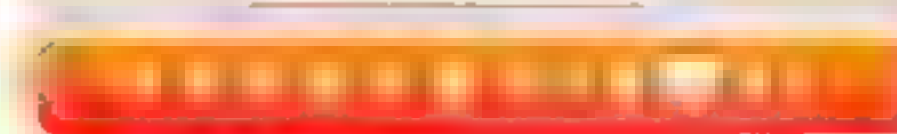
种类 探索

委托人 ユージン

定员 4人

報酬 1000G、50点名声

完成方法：先与ユージン对话，然后前往太古之森找到ハロルド并解救她。



难易度 ★★★★★

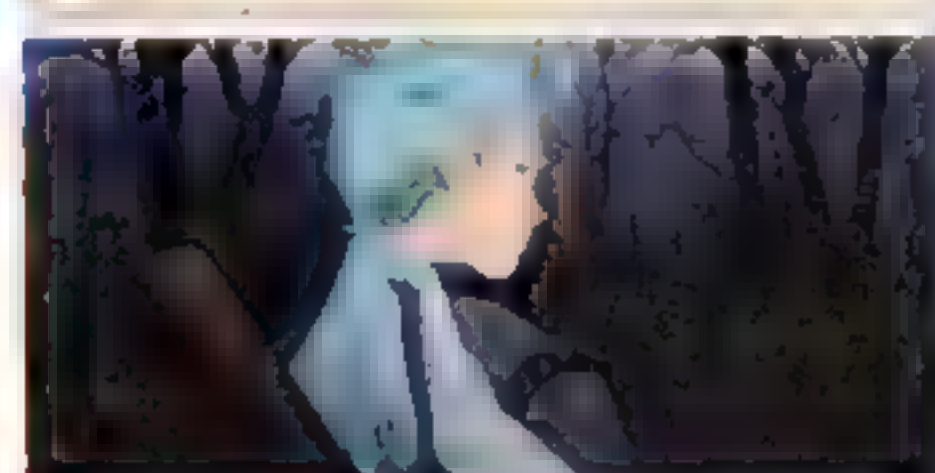
种类 退治

委托人 ユージン

定员 4人

報酬 3600G、200点名声

完成方法：先与ユージン对话，然后前往太古之森停止マナラボラトリの机能。任务完成后回去与フィリア和ウッドロウ对话发生剧情。





## ドールーン (第二回)



难易度 ★★★★★  
種類 探索  
委托人 フィリア  
定員 4人  
報酬 1000G、50点名声  
完成方法: 先与フィリア对话, 然后前往密林进行调查。



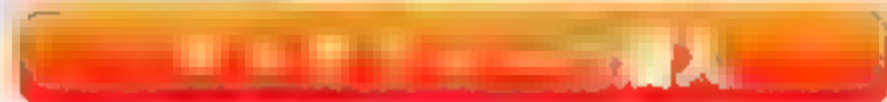
难易度 ★★★★★  
種類 救出  
委托人 フィリア  
定員 4人  
報酬 2000G、200点名声  
完成方法: 先与フィリア对话, 然后前往密林调查神秘女性, 任务完成后回アイリリー。



## アイリリー (第二回)



难易度 ★★★★★  
種類 探索  
委托人 リファイル  
定員 4人  
報酬 3000G、200点名声  
完成方法: 先与リファイル对话, 然后前往世界树山麓第3层与BOSSアウロラ发生战斗。



难易度 ★★★★★  
種類 退治  
委托人 クラトス  
定員 4人  
報酬 3000G、200点名声  
完成方法: 先与クラトス对话, 然后进入ギルガリス。在打倒ガンセル' 继续前进就是游戏的最终BOSS了。通关之后系统会让玩家生成一个通关记录, 读取这个记录后就可以进入二周目。二周目除了可以在オプション | 选项中选择游戏难度外, 游戏音乐也可以在此选项中进行鉴赏了。另外, 通关时的等级、装备、金钱和道具会全部继承到二周目中。

# 研究篇

## 全生产项目一览

### 料理

| 获得任务名: イモ 入手 | 地点: アイリリー | 难易度: ★★★★★          |
|--------------|-----------|---------------------|
| 成品           | 必要技能等级    | 材料                  |
| 小麦粉          | 0         | 小麦                  |
| ハスタ          | 10        | 小麦粉、タマゴ、オリ ブオイル     |
| へへロンチ ノ      | 20        | ハスタ オリ ブオイル         |
| ゲラタン         | 30        | ハスタ チーズ ミルク         |
| ポロネーゼ        | 40        | ハスタ オリ ブオイル トマト チーズ |
| ヴォンダレ ヒアング   | 50        | ハスタ オリ ブオイル、鱼介肉     |

### 上級ハスタ料理

获得任务名: 緊急の納品依頼(ヴォンダレ ヒアング) 地点: カヴァダ 难易度: ★★★★★



| 成品     | 効果            | 必要技能等級 | 材料                           |
|--------|---------------|--------|------------------------------|
| ヘスカト レ | HP・TP20%回復    | 0      | パスタ、オリブオイル トマト 魚介肉           |
| ジェノヘーゼ | HP20%、TP25%回復 | 70     | パスタ、オリーブオイル、バジル、木の实、チーズ      |
| ボスカイオラ | HP・TP25%回復    | 80     | パスタ、オリーブオイル、キノコ、ポーク、チーズ      |
| ブノタネスカ | HP25%、TP30%回復 | 90     | パスタ、オリブオイル トマト、アンチョビ、コンヨウ    |
| カルボナ ラ | HP TP30%回復    | 100    | パスタ、オリブオイル 牛肉、チーズ、生クリーム、コンヨウ |

### 料理

獲得任務名：小夏の納品依頼

地点：アイリリー

難易度：☆☆☆☆☆

| 成品     | 効果      | 必要技能等級 | 材料                |
|--------|---------|--------|-------------------|
| 小麦粉    | HP5%回復  | 0      | 小麦                |
| パン     | HP10%回復 | 0      | 小麦粉、バター           |
| トースト   | HP10%回復 | 10     | パン、バター            |
| サンドイッチ | HP15%回復 | 20     | パン、チーズ、レタス        |
| タマゴサント | HP20%回復 | 30     | パン、タマゴ            |
| ツナサント  | HP25%回復 | 40     | パン、缶詰             |
| フルツサント | HP30%回復 | 50     | パン、リンゴ、オレンジ、生クリーム |

### 料理 料理

獲得任務名：連続任務“究極の料理”

地点：カヴェータ

難易度：★★★★★

| 成品     | 効果            | 必要技能等級 | 材料                     |
|--------|---------------|--------|------------------------|
| アノブルハイ | HP40%、TP10%回復 | 50     | 小麦粉、バター、リンゴ            |
| ドーナツ   | HP30%、TP10%回復 | 60     | 小麦粉、タマゴ、バター            |
| ホットドッグ | HP35%、TP10%回復 | 70     | パン、ミンチ、キャベツ、タマネギ       |
| ハンバーク  | HP40%、TP10%回復 | 80     | パン、ハンバーグ、レタス、タマネギ      |
| クロワッサン | HP45%、TP10%回復 | 90     | 小麦粉、バター、ミルク、タマゴ        |
| カレーパン  | HP50%、TP10%回復 | 100    | パン、ニンジン、タマネギ、イモ、ヒフスライス |

### 肉の料理

獲得方法：初期劇情獲得

| 完成品 | 効果 | 必要技能等級 | 材料                                |
|-----|----|--------|-----------------------------------|
| ミンチ |    |        | ヒフ、キャベツ、キノコ、イリチイビ、フイリチイホ、カ、イリチイチキ |

### 魚介の料理

獲得任務名：緊急の納品依頼(氷の国より)

地点：カヴェータ

難易度：★★★★☆

| 完成品 | 効果 | 必要技能等級 | 材料                    |
|-----|----|--------|-----------------------|
| 魚介肉 |    | 0      | シマケ、イワシ、マグロ、サンマ、タコ、イカ |

### 野菜の料理

獲得任務名：緊急の納品依頼(触手)

地点：アイリリー

難易度：★★★★☆

| 完成品      | 効果            | 必要技能等級 | 材料                    |
|----------|---------------|--------|-----------------------|
| オニギリ     | HP5%回復        | 0      | ライス、醤油                |
| 野菜サラダ    | HP・TP5%回復     | 10     | レタス、キュウリ、トマト、キャベツ     |
| ポテトサラダ   | HP10%、TP5%回復  | 20     | イモ、キュウリ、ニンジン、タマゴ      |
| クリームシチュー | HP・TP10%回復    | 30     | チキン、イモ、ニンジン、タマネギ、ミルク  |
| ビーフンチヌ   | HP15%、TP10%回復 | 40     | ヒフ、イモ、ニンジン、タマネギ、トマト   |
| ハンバーグ    | HP20%、TP30%回復 | 40     | ミンチ、タマネギ、ニンジン、イモ、コンヨウ |

獲得任務名：ナナリーの依頼(触手) 地点：トフル

難易度：★★★★☆

| 完成品  | 効果            | 必要技能等級 | 材料          |
|------|---------------|--------|-------------|
| 寿司   | HP20%、TP15%回復 | 50     | ライス、魚介肉     |
| 麻婆豆腐 | HP TP20%回復    | 60     | 豆腐、ミンチ、スパイス |



|         |                 |     |                               |
|---------|-----------------|-----|-------------------------------|
| コルキヤベツ  | HP25%、TP20%回復   | 70  | キヤベツ、ニンジン、タマネギ、ニンチ            |
| ソブツト    | HP 20%回復        | 80  | ライス、オリーブオイル、タマネギ、コンヨウ         |
| ステキ     | HP 30%、TP 10%回復 | 90  | ヒフ、ハタ、ニンジン、イモ、コンヨウ            |
| カレーライス  | HP・TP30%回復      | 100 | ライス、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス     |
| ミネストローネ | HP・TP30%回復      | 100 | タマネギ、タマネギ、トマト、ニンジン、イモ、オリーブオイル |

### 極上料理

獲得任务名: ナナリノ依頼(クレーフ)

地点: トフル

難易度: ★★★☆☆

| 完成品     | 効果                   | 必要技能等级 | 材料                      |
|---------|----------------------|--------|-------------------------|
| マボーカレー  | HP50%、TP40%回復、状態異常解除 | 100    | カレーライス、麻婆豆腐             |
| マボカレーハン | HP40%、TP50%回復、状態異常解除 | 100    | カレーハン、麻婆豆腐              |
| マボカレー   | HP50%、TP40%回復、状態異常解除 | 100    | ライス、豆腐、ニンチ、イモ、ニンジン、スパイス |
| マボカレーハン | HP40%、TP50%回復、状態異常解除 | 100    | ハン、豆腐、タマネギ、イモ、ニンジン、スパイス |

### デザート

獲得任务名: 緊急の納品依頼(デザート)

地点: パーティ

難易度: ★★★☆☆

| 完成品        | 効果            | 必要技能等级 | 材料                          |
|------------|---------------|--------|-----------------------------|
| 生クリーム      |               | 1      | ミルク                         |
| ヨーグルト      |               | 0      | ミルク                         |
| バター        |               | 0      | ミルク、塩                       |
| チーズ        |               | 0      | ミルク、塩                       |
| フルーツの盛り合わせ | TP10%回復       | 30     | リンゴ、オレンジ、ハイン、グレープ           |
| フルーツヨーグルト  | TP20%回復       | 50     | フルーツの盛り合わせ、ヨーグルト            |
| シュークリーム    | TP25%回復       | 1      | 小麦粉、バター、タマゴ、ミルク             |
| ケーキ        | HP5%・TP35%回復  | 75     | 小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム           |
| チーズケーキ     | HP5%・TP40%回復  | 80     | チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト           |
| フルノケーキ     | HP10%・TP40%回復 | 90     | イチゴ、ハタ、タマゴ、生クリーム、フルーツの盛り合わせ |
| フルノタルト     | HP10%・TP25%回復 | 100    | フルーツの盛り合わせ、ミルク、タマゴ、ハタ、ヨーグルト |

## 全生産項目一覧

### 採掘

#### 鉱石採取

| 完成品    | 必要技能等级 | 材料          |
|--------|--------|-------------|
| 鉄      | 0      | 鉄鉱石         |
| 銅      | 10     | 銅鉱石         |
| スチール   | 25     | 鉄、銅         |
| 銀      | 40     | 銀鉱石         |
| 金      | 50     | 金鉱石         |
| ミスリル   | 65     | ミスリル鉱石      |
| プラチナ   | 80     | ミスリル、プラチナ鉱石 |
| セブタナイト | 95     | セブタナイト鉱石    |

### セブタナイト

### 錬金

| 完成品        | 必要技能等级 | 材料     |
|------------|--------|--------|
| オハルブローチ    | 5      | オハル    |
| アメジストブローチ  | 10     | アメジスト  |
| ガーネットブローチ  | 20     | ガーネット  |
| アクアマリンブローチ | 40     | アクアマリン |
| エメラルドブローチ  | 60     | エメラルド  |
| ルビーブローチ    | 80     | ルビー    |
| サファイアブローチ  | 95     | サファイア  |
| フローライトブローチ | 105    | フローライト |

### 各種強化

#### 素材

| 素材   | 必要技能等级 |
|------|--------|
| 鉄    | 0      |
| 銅    | 15     |
| スチール | 30     |
| 銀    | 45     |
| 金    | 55     |
| ミスリル | 75     |
| プラチナ | 90     |

#### 完成品

| 完成品    | 必要技能等级 | 材料            |
|--------|--------|---------------|
| オハル    | 0      | 研磨剤、オハルの原石    |
| アメジスト  | 10     | 研磨剤、アメジストの原石  |
| ガーネット  | 20     | 研磨剤、ガーネットの原石  |
| アクアマリン | 30     | 研磨剤、アクアマリンの原石 |
| エメラルド  | 50     | 研磨剤、エメラルドの原石  |
| ルビー    | 70     | 研磨剤、ルビーの原石    |





|        |     |               |
|--------|-----|---------------|
| サファイア  | 90  | 研磨剤、サファイアの原石  |
| フロ ライト | 105 | 研磨剤、フロ ライトの原石 |

#### 各種強化

| 素材     | 必要技能等级 |
|--------|--------|
| オパール   | 10     |
| アメジスト  | 20     |
| ガネット   | 40     |
| アクアマリン | 40     |
| エメラルド  | 60     |
| ルビ     | 80     |
| サファイア  | 100    |
| フロ ライト | 110    |

#### 道具

##### 宝瓶の強化

| 完成品     | 必要技能等级 | 材料                    |
|---------|--------|-----------------------|
| フレイボトル  |        | ボトル、フレイマ、レッドマ、マ       |
| ハートボトル  |        | ボトル、ハートマ、レッドマ、マ       |
| シエルボトル  |        | ボトル、シエルマ、レッドマ、マ       |
| ポイズンボトル | 40     | フレイボトル、レッドセボリー        |
| ファイナボトル |        | ボトル、ファイナマ、レッドマ、マ      |
| ストロボトル  |        | ボトル、ストロボマ、レッドマ、マ      |
| シエルボトル  | 40     | シエルボトル、レッドマジ          |
| ウィークボトル | 40     | フレイボトル、レッドセジ          |
| キョウボトル  | 80     | ボトル、マジル、レッドベルベ、マ、レッドマ |
| デノイボトル  |        | ボトル、デノイマ、レッドマ、マ       |

##### 武器の強化

| 完成品     | 必要技能等级 | 材料                  |
|---------|--------|---------------------|
| ダリボトル   |        | ボトル、ダリマ、レッドマ、マ      |
| ホーリーボトル | 50     | ボトル、ベルベ、マ、レッドヘルベ、マ  |
| ハナ、アボトル |        | ボトル、ハナマ、レッドマ、マ      |
| カクテルボトル |        | ボトル、カクテルマ、レッドマ、マ    |
| リキエルボトル |        | ボトル、リキエルマ、レッドマ、マ    |
| ライフボトル  | 100    | ボトル、スヘ、フレイマ、レッドマ、マジ |
| エリル     |        | ボトル、スヘ、フレイマ、レッドマ、マジ |

#### パティ

| 完成品     | 必要技能等级 | 材料                            |
|---------|--------|-------------------------------|
| ア・ブルグミ  | 10     | グミの元、リンダ                      |
| オレンジグミ  | 20     | グミの元、オレンジ                     |
| レモングミ   | 40     | グミの元、レモン                      |
| ハイキングミ  | 40     | グミの元、ハイ                       |
| ミックスグミ  | 60     | グミの元、フルーツ盛り合わせ                |
| スヘ、フレイマ | 70     | グミの元、フレイマ、スヘ                  |
| ハート     |        | グミの元、ハート、スヘ                   |
| いきなりグミ  | 90     | グミの元、イモ、しほ粉、タマゴ               |
| ミックスグミ  |        | グミの元、フルーツ盛り合わせ、ミックス、缶詰肉、野菜サラダ |
| とんかつグミ  | 120    | グミの元、まぐろ、しほ粉、タマゴ              |

#### お宝の強化

| 完成品     | 必要技能等级 | 材料  |
|---------|--------|-----|
| お宝      |        | お宝  |
| お宝      |        | お宝  |
| お宝      | 40     | お宝  |
| お宝      | 40     | お宝  |
| 金の鍵     | 70     | 鉄、金 |
| カハママトク  | 40     | 木、金 |
| シルバマトク  | 40     | 木、金 |
| ゴールドマトク | 80     | 木、金 |
| 銀の草刈機   | 10     | 木、銅 |
| 銀の草刈機   | 30     | 木、鉄 |
| 金の草刈機   | 50     | 木、金 |

#### パティ

| 完成品    | 必要技能等级 |
|--------|--------|
| オパール   |        |
| アメジスト  |        |
| ガネット   | 40     |
| アクアマリン | 40     |
| エメラルド  |        |
| ルビ     | 80     |
| サファイア  | 100    |
| フロ ライト | 110    |



## 全职业光之套装任务详解



本作中存在着强力的光之套装(レディアン ト套装)，各个职业的装备都不相同。要获得套装首先需要在アイリリ 城触发与クラトス关于光之套装的特殊对话，之后通过来回进出街道触发探索任务“魔回廊調査”，该任务中リフイル会同行，去魔回廊第3层发生BOSS战的地方完成剧情后任务结束。在ダブルン完成“リオン救出とギルガリム讨伐”剧情任务后回



到アイリリー可以刷出特殊任务“试金石”，在魔回廊第2层战胜Rウォリア完成任务，之后可以在各个街直接受特殊任务来收集光之套装了。在任务中每次只能刷到套装中的一件，必须多刷几次才能全部收集完毕。需要注意的是，套装的特殊效果是固定的，但所附带的数值却是随机的，可以通过S/L大法来凹取。

## 格斗家

转职成格斗家到ガヴァダ刷出光之任务(レディアント)，之后前往冰之洞窟，在第3层战胜Rグラブラー后与セネル对话可以得到套装中的其中一件。用相同的方法可以刷出其他3件套装装备。格斗家套装全部收集完毕后可以得到称号“グラブラ”。

## 魔法剑士

转职成魔法剑士后去ドーブルン接任务，之后前往龙岩谷打倒Rパラディン，利用相同的方法可以刷出其余4件装备。收集完毕后与ウ・ドロウ对话可以得到称号“パラディン”。



## 剑士

转职成剑士后去ドーブルン接任务，之后去矿山打倒Rフェンサ。利用相同的方法刷出其余5件套装，全部收集完毕后与スタン对话得到称号“ロイヤルガート”。

## 战士

转职成战士后去アイリリー接任务，之后前往世界树上麓打败Rウォーリア。收集完全部6件套装后与リッド对话得到称号“ベルセルク”。

## 盗贼

转职成盗贼后到ドーブルン接任务，之后前往溶岩谷打倒Rシーフ。收集完全部5件套装后与ルティ对话可以得到称号“マスター”。



## 魔术师

转职成魔术师后到アイリリー接任务，之后前往魔回廊打倒Rウィザード。收集完全部5件套装后与ジニアス对话可以得到称号“マジックユザ”。

## 僧侣

转职成僧侣后到アイリリー接任务，之后到结界的社殿打倒Rヒーラー。收集完全部5件装备后与リフィル对话可以得到称号“大僧正”。



转职成ビンヨノブリ到ガヴァダ接任务，之后前往太古之森打倒Rセシィ。收集完全部的5件套装后与ハロルト对话可以得到称号“森の番人”。

## 狩人

转职成狩人后到ドーブルン接任务，之后到密林打倒Rハンター。收集完全部5件套装后与ナナリ对话可以得到称号“名猎师”。

## 忍者

转职成忍者后到ガヴァダ接任务，之后前往冰之洞窟打倒Rニンジャ。收集完全部5件套装后与エ・シン对话得到称号“SHINOBI”。







# 《风来之西林DS》深度研究攻略

或许您听说过「黄金」这个名字，或许您听说过「黄金」这个名字，或许您听说过「黄金」这个名字。这是一款由「黄金」制作的「黄金」系列作品。本作是「黄金」系列的经典之作，也是「黄金」系列中最具代表性的一部作品。本作自发布以来，一直备受玩家们的喜爱。本作不仅拥有精美的画面，还拥有极高的可玩性。本作自发布以来，一直备受玩家们的喜爱。本作不仅拥有精美的画面，还拥有极高的可玩性。本作自发布以来，一直备受玩家们的喜爱。本作不仅拥有精美的画面，还拥有极高的可玩性。

## 系统介绍篇

| 主菜单介绍    |                                                   |
|----------|---------------------------------------------------|
| 冒険へ出る    | 开始冒险                                              |
| 风来日记の設定  | 可以改变游戏中名字，以及消除存档                                  |
| 冒険の足迹    | 西林冒险的履历 记录了重要的事件 经历等等 具体后面介绍                      |
| 风来救助     | 大人气的风来救助队 救助别人或帮助别人救助需要在这里选择 具体后面的介绍              |
| 番付       | 记录成绩的排名，本作加入了网上排名的系统，可将自己的成绩登录到网上                 |
| タイムアタック  | 时间挑战模式                                            |
| Wi-Fiの設定 | 有关Wi-Fi的各种设置 包括登录朋友的FC号码 确认自己的FC号码以及网络环境的设置       |
| その他      | 其他设置选项 包括音乐 音效大小设置以及是否使用触摸操作等 这里也可看到一些基本系统解说(ヒント) |

## 基本操作

| 键案内     |        |
|---------|--------|
| 十字键     | 移动     |
| A       | 攻击     |
| ■       | 打开主菜单  |
| 轻按B     | 打开持物菜单 |
| 按住B+十字键 | 加速移动   |
| L       | 射箭     |
| Y+十字键   | 转换面对方向 |
| R       | 斜向固定   |
| R+十字键   | 斜向移动   |
| SELECT  | 打开地图   |
| 按住A+B   | 原地踏步   |
| B+Y     | 信息履历   |

| 持物菜单   |                |
|--------|----------------|
| Y      | 整理道具           |
| R      | 复选道具 (把道具放入壶时) |
| START  | 道具说明           |
| SELECT | 显示背景图          |





本部分提及的都是基础知识，方便一些从未接触过“《迷宫》系列”的玩家，如果已经知道请自行跳过。

本作虽然支持触控操作，却是多余之举，迷宫类游戏还是纯粹的按键操作更为方便快捷。在“ゲーム設定”里，将“タッチパネル”设成“使わない”，前面八个方向的小箭头和菜单上的小叉就消失了。

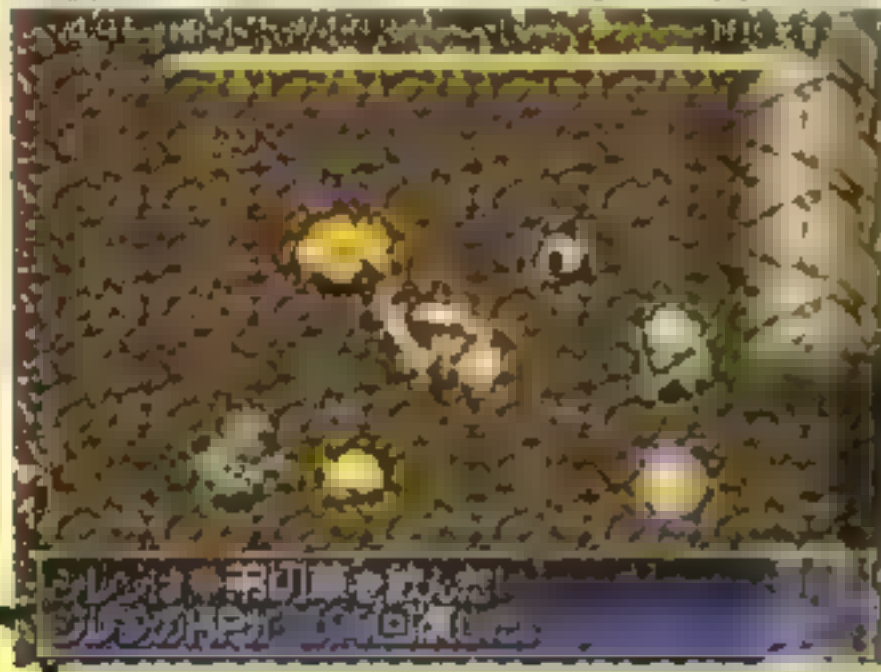
每次进入的迷宫都会千变万化是“《迷宫》系列”的最大魅力，所以广告语打上了“可玩1000次的RPG”。迷宫内采用回合制，我不动故不动，因此有充足时间思考及制定战略。当房间内有多个怪物时，一定退回窄道内战斗，避免被群殴。

突破迷宫返回村庄后LV归1，状态值重置、金钱清零是“《西林》系列”的优良传统。不过大型迷宫初学者能力太低，通关后“状态值重置”会导致金钱全失，不过仓库保存的道具不受影响，所以一定要把重要道具放到仓库中。

饥饿度是一项重要的数值，降为0时，HP会慢慢减少，饥饿度可通过吃饭团回复。长途冒险时，一定要多带点粮草，饿死是最丢面子的。

关于存档方式，SFC原作是自动记录，本作更改为可随时手动中断记录，这个记录一旦读眼就会消失。非中断记录的关机视为存档失败，道具和金钱全失，不过仓库保存的道具不受影响，所以一定要把重要道具放到仓库中。

峡谷酒场的仓库、山顶之町和峡谷谷的教堂都可以保存道具，由于比较分散，管理上不太方便。本作的仓库并非是《西林3HD》那样的菜单与放置地图



结合的方式，所存道具较少，不过道具可以放入壶内保存，实际上数量限制的缺点就不太明显了。

本作的道具分为武器、盾、魔法杖、魔法书、宝珠、戒指、靴等10种类。与

一样，腕轮没有强化状态，对于初学者来说是好事，也使得腕轮不再因为单纯提升速度而显得鸡肋。草和吃下回复5点饥饿度，肉吃下回复10点饥饿度，会解除所有异常状态，但会变成全裸（身上装备无效）。

按住B键加速走到金钱上不会拾起，选择道具交换，就可把金钱放到道具栏里，或者直接放进壶内亦可。必要时可对敌投掷，伤害值为金钱数的1/10。主角，如果一般行走时拾起的金钱自动放入壶中，绝对是怪物所害。

本作在14F前可以往回走（在楼梯处选择上），然而不会回到原处，但可借此多次挑战某些关卡，以获取奖励。

本作在14F前可以往回走（在楼梯处选择上），然而不会回到原处，但可借此多次挑战某些关卡，以获取奖励。

本作在14F前可以往回走（在楼梯处选择上），然而不会回到原处，但可借此多次挑战某些关卡，以获取奖励。而本作当然也有本系统，主角在迷宫中遇到大房间怪物去掉墙壁，即可进入“特殊通道”。除开“特殊通道”外，还有“隐藏通道”，隐藏通道是“隐藏通道”只有道具的阶层和“隐藏通道”所有房间均无怪物。前者如果有可穿墙的怪物上设，相当棘手。后者则是“隐藏通道”因是没有敲击特定的墙壁而出现的隐藏通道，寻找起来比较麻烦。本作在14F前可以往回走（在楼梯处选择上），然而不会回到原处，但可借此多次挑战某些关卡，以获取奖励。

## 合成系统

本作没有印合成数的限制，武器和盾可以无限合成N种印。腕轮无法合成，但通过WI-FI救助他人可获得复合能力的珍贵腕轮。本作没有合成的怪物，也不支持异种合成，所有的合成程序通过合成之壶进行。先放入的道具为主合成，合成的道具以此为基准，后放入的同类道具作为副合成，继承其所有能力和强化值。例如先放入屠龙剑+30，再放布夫的菜刀+10，合成后就是屠龙剑+40并有两者的特殊能力。

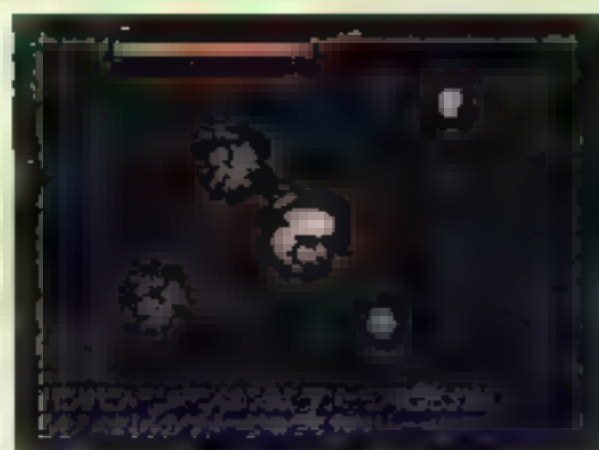
## 诅咒系统

本作也有诅咒状态，诅咒系统达到了系列最极端的进化。所有道具都有诅咒状态，包括壶。诅咒状态的道具无法使用，能力无法发挥，对于武器盾等装备，基础能力保留，其特殊能力和强化值无效。利用这点，某些负面道具摇身一变就成为很不错的道具，例如使舍套装、重装之盾等等，在最终迷宫初期能发挥极好的效果。此外，利用这个特性，没有取出怪物也可安全取出“药之壶”“不碎之壶”里面的道具，因为被诅咒的壶可以被打碎。



## 带电道具

道具带电是本作全新的一种提升难度的设定，比之前作品单纯的“卷物湿透”设定还要过分。カラカラヘンヘン系怪物的特技可将道具变成“电气をおびた道具”，无法使用，无法投掷，也不能服进壶内，到下一层自动消灭，没有任何方法解除带电状态。



## 时间挑战模式

以极速过关为目标的竞速模式，最早在PC版《月影村》里采用。本作通过WIFI完美继承了此模式的优点，并对原规则作出了更严格的调整。规则为，只能带一个道具，通关时若金钱没有达到10000G，突破时间增加10分；挑战时无法中断记录，死掉后道具和金钱归零。此模式对运气及技术都有相当高的要求，适合那些渴望磨练自我的人来挑战。

# 流程攻略篇

## 故事背景

很久以前，传说世界上有只黄金神鸟，它栖息的黄金乡是一个与世无争的世外桃源，那里还藏有大量令人垂涎不已的财宝。

多年以来，很多人深信着这个传说，并把找到黄金乡作为自己毕生的梦想。他们经历了艰苦的长途跋涉，追寻着看似虚无缥缈的指引，追寻着断魂谷。这些受到旅行之神降下的指引和庇佑，御风而来的冒险者，就称为“风来人”。

直到今天，在断魂谷仍然聚集着很多这样的人。他们甚至敢向位于特布尔山之麓太阳大地的“三大试炼”宣战。

据说突破三大试炼的考验后，在太阳大地深处将会看到黄金神鸟翱翔飞翔。此时许下愿望的话以后一定会实现。

不过，三大试炼突破之艰难超乎人们的想象。黄金乡传说的真假至今无人能确定。有人说太阳大地深处栖息的是能给大家带来幸福的黄金神鸟，也有人说它是会让世界陷入恐慌的强大恶魔。众说纷纭。

前路荆棘遍布，无数这样的怪物在等待着风来人。尽管如此，黄金乡的奇妙传说仍然令人趋之若鹜，很多人因此魂断于太阳大地南面的山路上。

虽然路途险恶，困难重重，依然有不少风来人无畏死亡，凭着自身的智慧与力量顽强地挑战。风来人西林带着无尽的幻想来到了断魂谷。依靠了神库隆能帮助他吗？他将逆风而上，还是顺风而行呢？只有命运之神利巴才了解他的冒险历程。

风来人西林为了找到传说中的黄金神鸟和黄金乡而踏上征途。正所谓日有所思夜有所梦，在前往溪谷酒场途中的水车房休憩时，西林梦见了特布尔山与黄金神鸟扭曲重叠的景象，梦境预示着什么呢？

村人可以随便虐杀（会反击），不过切换画面就会复活。“问”屋是非依的问题，共50问，完成后可获得道具奖励，本作改成了可自由选择问题，不会再由于被某题卡住而无法前进。下边的车夫，通关后可以坐车去其他村庄。

## 迷宮1 溪谷酒场之道 (5F)

本作新增的教学型迷宫，主要分布三种人气高、样子可爱的弱小怪物——玛姆露、琴玛拉、地窝玛姆露。初学者练手熟悉操作，迷宫FANS往前直冲就行了，这个迷宫无法存档。

### 溪谷的酒场

酒场的店主处可以获得大饭团，一次冒险可取一个，拿了之后摆到仓库保存，反复多次收集足够后全部吃掉，可让最大满腹度全满的状态开始挑战某些迷宫，以降低难度。如果不觉得有罪孽感的话，

## 迷宮2 断魂谷 (30F)

这是主流程的迷宫，共30层。对于初学者这个迷宫的难度实在不够体贴，较难上手，出现了未识别状态的权柄壶。识别卷物稀少，不懂识别方法的人会一头雾水。幸好到达每个村庄，道具会自动变为识别状态，照顾了初学者。总体上还是比较简单些。建议初学者先在溪谷酒场“问屋”之时反复复习，熟悉装备及本事道具。或者执菲依的问题获取奖品，待有一定实力后，再以通关为挑战目标。



按住Z键向PC移动可以与之对话。最初出村必须知道这一点，以后在迷宮内有时，若往错误的方向时也可以使用此法通过。



## 1F~2F 杉树林旧街道

可爱的玛姆露、豆腐贼、琴塔拉伴随着轻快的音乐出场，难度很低。这几层遇到NPC的几率比较高。

## 3F~4F 山司美虎

此处的难度比SFC版有所降低，取消了萝卜怪，中怪力军是ハブーン。与ボウヤー同一直线时，采用上下两线来回走动的方式靠近。ガマラ的特殊能力是偷钱，偷盗后呈倍速行动。

## 竹林之村

村子里有宿屋、道具屋、刀屋以及车屋等设施，宿屋可以花500元睡觉，满腹度和HP完全回复；刀屋可强化武器，但不能强化盾，一般+1，低几率+3。（锻造师麻人会在较深层的迷宫内随机出现，锻造效果跟村内一样。）车屋在通关后才能乘坐，可直接前往其他村子。

## 5F~6F 天马山

大量弓箭手活跃，出现新怪物ヒーボフ，固定1点魔法伤害，但有时会攻击失败。鬼面武者死后4回合出现亡灵武者，靠近其他怪物时会附身，令该怪物LV提升一个级别。大眼睛的饭团变化怪具有将芭林玛上道具变成人型道具的能力，量产道具就靠它了，把弓箭分散成一支一支当材料，再把重要道具摆到地上即可。此处麻烦的就是用箭的L，会帮地上的道具踩成杂草，量产道具时要提防它。

## 7F 山顶的森林

此层若不小心较为容易挂掉，使用魔法的骷髅魔法配合鬼面武者如虎添翼，再加上亡灵武者到处乱窜升级，尽快离开这是非之地才是上策。

## 山顶之町

刀屋内碎样可打造武器，右边的恩室町观看特布年山全景。村子里住着一位性格暴躁的游荡人伽依巴拉，来到这里一定记得去拜访一下他，关系到隐藏迷宫的出现。

## 8F~9F 尼布里山废墟

这里开始出现刺球敌人ばくだんウニ，相信玩过《西林GB2》的人都有深刻印象，当它变红不动时，最好离远点射箭，以防被炸得血肉模糊。死亡使者两店速移动，尽量避免被先想攻击。偷道具的盗贼海贼杀掉后必定出现道具，种类随机，不过记得不要被它先偷到，否则打死它后只能得到自己被偷的道具。

## 二面地底之谷

此处是蹦极和新迷宫死者之谷底的人口，不过要达成一定条件才可触发。

## 10F~11F 新崖之岩屋

老虎特技是投掷人，附近有怪物房间时会优先

将芭林玛扔进去。兵队的蚁可撕开墙壁开路。幽灵南瓜头的行动飘忽不定，即使近身也不一定做出攻击，但攻击力较高，在窄道内要小心。诅咒之女的特技是将道具变成诅咒状态了，不过发动率较低。やみふくろう特技是将房间内的光吸掉，变成黑暗状态。

## 12F~14F 山灵之月庭

比较麻烦的一段阶层，坦克的出现令死亡率大幅提升，其攻击固定伤害20点，没有防地雷之盾的话，会让人非常肉痛，注意回复HP。投石猪的抛石攻击也相当可恶。キグニ族特技是杀掉其他怪物来升级，当其连续杀了几个怪物后就不够实力跟它直接肉搏了，只能用龙焰草等道具灭掉它。逃走皮蛋杀掉必定出现饭团。

本层是提升等级的好机会，前提是要有足够的回复道具以及龙焰草或可投掷的金钱等强力杀敌道具，将濒死的怪物引到坦克那里，诱使坦克发炮杀死敌人提升等级，然后再杀死升级后的坦克可获大量经验值，需要注意坦克连升两级后会变为倍速状态，且攻击力大增，没有绝对把握不要让它杀两人。

## 奇吉谷

没有刀屋，没有商店，死此村落失色不少，右上的屋子可了解到瀑布湿原的怪物生态特性。

## 15F~16F 瀑布湿原

从现在开始往后的迷宫不能往回走，难度也提升了一个档次。此处的景观环境适合大量吸魂系怪物生存，新怪物カラカラベンベン可将道具变成带电状态；ギヤザー的防御力相当高，是强敌；めまわし大根可投掷混乱球，くねくねハニー的特技是降级，如果被多个附身，一次就降几级，相当可恶；ゾドロ降低装备的强化值，武器防具如果没有镀金的话建议脱光了打；吸引幼虫的特技是降低力属性大值，非常可恶。

## 17F~21F 特布年山

ノロージョの姊是诅咒的接班人，スーパーゲイズ的解咒术很活跃，有时候连续发动，根本无法还击，有纹的话不要吝惜；チェーンヘッド可远程攻击；シューベル和モンベルス引到窄道内肉打，以免被召唤出来的怪物围攻；新怪物ミストノス特技是令人无法移动；カエンボウ的喷火固定伤害30点。

## 地下水脉之村

从村人处了解到「武炼以及太阳大地」的情报，村内的商店有时会有好装备出售。

## 22F~25F 特布年山

おどるポリゴン是这几层最讨厌的怪物，特技是减满腹度，本来到这里饭团也所剩无几了，还要雪上加霜；いやしクサギ特技是给其他怪物回复HP，遇见时第一时间杀掉，一般射一箭也就OK了；ミノタウロスの痛恨一击相当麻烦，不要存在侥幸



在有水的拐角可以直接斜向移动过去，并可攻击斜向敌人，但如果是拐角的通道则无法斜向移动，也无法攻击斜向敌人（除非装备劈刀才可攻击斜向）。



物理，如果HP没有超过它普通攻击的 管线上，  
上补血，并持续ミノタウロス有 定几率为全ミノタ  
ウロスの差；カウクロイト可刊~~...~~并，之「有均  
组合无大~~...~~

## 26F 44 1 44 44

要省，弹飞装带的クロムア。不要有其他怪物，否则装带弹会一直敌人身上就永久消失了，救助都救不回来。死神的特技是2倍速移动2回攻击，没有好的话就会陷入苦战。ガイコノミオウ的魔法很强大，如果不小心就会中了异常状态又被其他怪打一下下就折断了。要利用杖对付它。

## 27F 幻覺的真相

二试炼就是游戏标题“シレン”了。不过它的名字很特别，到底是什么意思呢？除了近战以外特别ガイコ（鬼）！还有就是大刀座“イトラゴン”，远程吐火攻击固定30点伤害。另外还有撞人掉出道具のマッドレムラス，用石头砸死人不偿命的デブ・チヨ，以及会3发连续攻击，在刀のエーテルデビル，要吃下眼药草才能看到它，一般退回窄道就容易判断它的位置了，遇到突然前走不了的 equal 肯定把它作怪，直接挥刀砍。

## 28F 虎哭的试验

基本上与幻魔的试练差别不大，但想必与不够的话见到楼梯即降。

## 29F 最后的试验

此处的音乐愈发阴沉，在近乎窒息的压抑之下，相信大家也不愿再多待一秒钟，具体出现的怪物跟之前的两个试炼大同小异，只是多了个LV 1 扔人的猛虎タイガーウルフ。

## 基金超市

终于到达太阳大地，见到了传说中的黄金都市，可惜黄金都市已经被毁灭，昔日的辉煌不复存在。从碑文上繁复的文字约略知道了，太阳神的需要，收入很久以前，人们在特布尔山顶筑建了黄金都市，太阳神与黄金鹰成为了守护神鸟，太阳之神利巴则是人们信仰的守护神。经过了300多年的发展之后，不知由何处突然出现了能吞噬神力的怪物，黄金神鸟不幸被封印在地狱茧丝内，失去了神鸟们的神力，遭到了魔蝎入侵性的打击，太阳神的建造毁于一旦，太阳神现在地下所，有太阳神利巴太阳神的吞噬，但太阳神在壁上的雕像，以及埋藏在地下的无数珍宝，却跨越了时空的星网，向人们展示了太阳神与太阳神的辉煌。太阳神

## 30F 瀑布自月夜

还有一个魔蚀虫和几个マッドレムラス做手下，在替其找死话，对魔蚀虫使用，然后你在一旁笑着看它被炸成碎片就行了。魔蚀虫死掉就闯过关，接下来，往右边走，路上有一个和它一样的魔蚀虫，按A键发现洞口，里面就是被世城巫丝封印的黄金神像，拿回黄金神像，然后就可以去见那个巫婆了。



## 隱藏迷宮篇

“《不可思议迷宫》系列”一向通关后才是真正的开始。这次继前作《不可思议迷宫：探索》“神秘车的冒险”和“神秘车冒险”后，又推出新作《不可思议迷宫：探索2》。本作是前作的续作，主要讲述主角“不可思议”和“不可思议”的冒险故事。本作是前作的续作，主要讲述主角“不可思议”和“不可思议”的冒险故事。本作是前作的续作，主要讲述主角“不可思议”和“不可思议”的冒险故事。

3 魔蝕虫之道 (99F)

出現條件 謀殺一次便可。

胡金瓶主的魔种中，有王、在日待其能主。其  
乘半车，行至石山，见一巨穴，穴口有一石碑，上刻  
“石壁上篆刻的‘子总’二字，北内咬个王以封月之冠”  
以照分暖地生嫩绿，安仙走，看玉皇大帝。

形成在粗大的浮岩。

[illegible]

BOSS为腐蚀战士。99F的BOSS为腐蚀皇后，只有一个，而且魔法对它有效，所以战胜难度不大。杀掉BOSS后会掉落刚剑オウジカブラ。2周目以后，该楼层不再出现怪物房间，99F也不再自BOSS，难度降低。

儀式之洞窟 (30F)

出現景佳 到壽岩谷左上方的小屋

与阿基其( ) 对话

## 2 回到装备市场与出口附近的“脚对话”



134



## 陷阱迷宫连锁技巧浅析

所谓连锁是指怪物连续踩中陷阱后的计数，数字出现于怪物脚下。连锁数越高杀死怪物后获得的经验值越高，具体是：怪物踩中陷阱的连锁数×经验值就是杀掉后获得的经验值，所以目标要定于LV3-4的高级怪物才有高效率。需要注意的是，如果怪物没有持续踩到陷阱，连锁数每回合-1，而当使用“连锁的卷物”后，连锁数不会下降。

初期升级的方法有以下几种常用的：

1 有多个一方通行陷阱时，设置成一个“口”形的回路状，或者“→+”的连动形，可以极快提升连锁数。

2 在窄道内转弯处设置圆木陷阱。怪物会一直向墙壁狂撞，只适合用于HP高的高级怪物。

3 饭团怪除了可进行饭团量产外，还可以作为提升LV的高级怪物，饭团怪踩中饭团陷阱时会提升LV，配合钝足陷阱，升至LV4后攻击力相当高，不太安全，在实现想要的连锁数后，扔个饭团即可杀掉LV4饭团怪，经验值过万，一举两得。

4. 最安全也是最常用的提升LV法，采用攻击力为0且具备分裂能力的ミドロ系怪物，4F出现，它踏中酸雨陷阱就会升级，待其升至LV4。把它引到预先设置好的房间，房间内分布了各种陷阱，圆木、木箭等等，门口设置了一方通行陷阱，禁止外出，配合连锁之卷物使用更是妙不可言。在这个封闭的房间里，不断利用连锁数杀掉分裂出来的LV4的ミドロ，每只有好几万，有耐心的话，初期练到LV90以上还是比较容易的。

## 最终迷宫 依的最终问题 (99F)

出现条件：完成50间菲依的问题，全部的祠堂和柱轴里的祠堂各挑战过一次以上（无需过关），之后与菲依对话，迷宫开启。

本迷宫无掉落道具，LV及状态值不继承，所有道具未识别，对玩家的直觉、机智、经验、知识、判断力、运气进行综合考验。由于取消了分裂之壶，难度比SFC版要稍高，迷宫前期尽可能多识别点道具。打这种传统迷宫，最重要的还是识别道具，否则无法在面对突发情况时正确使用。

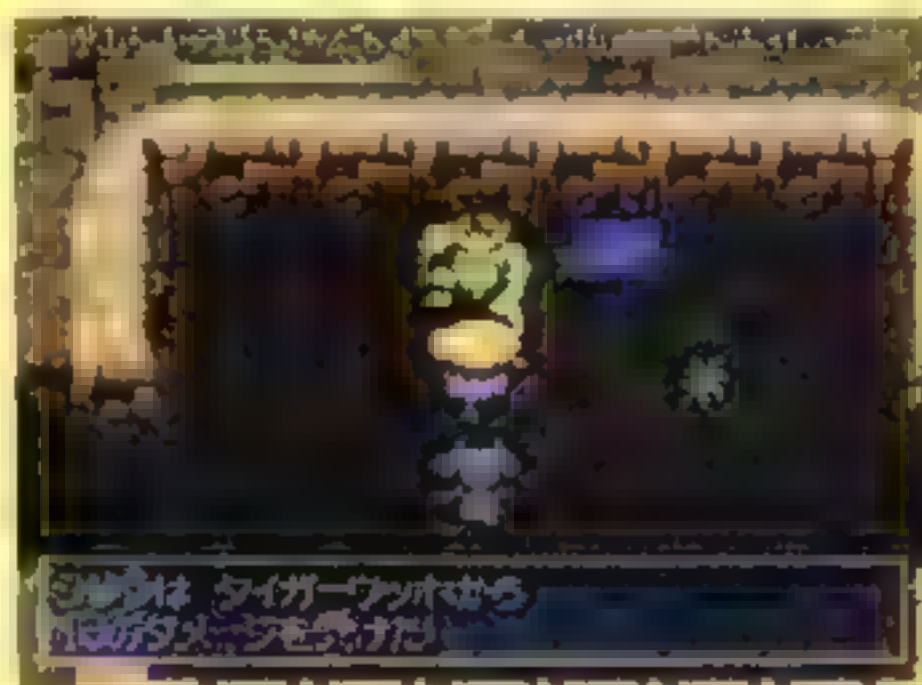
还是简单说一下识别方法了，一般情况下识别卷物优先识别壶类，识别之壶优先识别靴轮类，杖、

草ノ种、卷物这些直接使用一次就能识别，没必要浪费资源。杖类2格以上使用，根据头上的图标以及相关现象来判断，大部分都能识别出来，再写上你记住的名称。草ノ种、卷物在即将离开该层时，在楼梯处使用。就算是反直效果，也能及时扭身而退。有“押す”指令的背中の壺、トドの壺、魔物のるつぼ直接在楼梯处试验一次就可识别。把仓库军兵（如果以突破为目标的话），很容易识别仓库の壺和底ぬけの壺，遇到商店时，也可通过售价识别一些价格特殊的卷物。草ノ种、壺等道具。

可以变成道具的怪物ドロウハ系，LV3以上时会一直保持道具状态，也可以放进壶内，所以放进壶就能识别出的方法无法奏效了。比较危险的是如果该怪物变成某些救命道具，在危急时不幸使用到，更是雪上加霜，因此，对于一些重要的救命道具比如复活草，如果是黄色字体时，最好还是识别一下变成什么字体，以防怪物变身。

虽然本作无合成限制，但装备不应只靠食，也有突发情况，还有需要命魂石，而初期如何快速合成装备以及快速升级早知个风雷人必做的功课。

陷阱的危险性不容忽视，有些人抱着“前面应该没有陷阱吧”的侥幸心理，匆匆探索，结果就中招了。在本迷宫一定要步步为营，将陷阱和最低点直个标记出来，陷阱、最低点、阶段陷阱由于长相像楼梯，很容易迷惑人中招。识别方法很简单，在楼梯下方一格的直线上自左往右加速前进，如果经过楼梯时自动在左下一格的位置停下，那么这就是真的楼梯，如果在楼梯正下方停下，必定是阶段陷阱。



## 隐藏要素极限研究篇

### 隐藏卷物

众所周知，用白纸卷物可以与上其他卷物的名称并发挥该卷物的效果，除了正常出现的卷物外，还可以写上两个隐藏的卷物，分别是圣域の卷物和全灭の卷物，这两个卷物都没有买体，只能用白纸写。前一个无限制，只要写上“せいゐ”放到地上并站在其上，就能发挥“不会受到怪物的物理攻击”的效果。后一个必须要满足一定条件，条件是不使用仓库、预屋和仓库之壶，包括不止飞脚托送道具，此状态下通过一次新魂台迷宫，就可以在白纸卷物写上“ぜんめつ”，发挥“当前房间内敌全灭”



并获得其经验值”的效果（窄道内，是包围8格），和大房司卷物配合威力绝大。

**简单的不使用仓库法。**从仓库内取出必要的道具和装备，进入“杉树林”窄道，到达楼梯选择返回断魂谷宿场，那么使用仓库的buff就会消除，利用此状态通关一次断魂谷迷宫（即使已经观看了通关画面也没关系），经验证明用白纸写全灭卷物有效。SFC原作是不能在仓库存放任何道具且要在观看通关画面前完成，本作调整了完成难度。

## 特殊装备入手法

- 1 不坏的黄金的嘴镐：通关后，将つるはし交给船台屋的铁匠打造，下次冒险取回时便会变成黄金的嘴镐（实际上つるはし名称没有变，印是金色的）。
- 2 大忍刀：将カタナ强化至极限50并带到船台屋打造，主角打造后合成能力会消失。
- 3 秘剑カブラステキ：将刚剑マンカブラ强化至极限7并带到船台屋打造，主角打造后合成能力会消失。
- 4 ラセン刀：将刀强化至极限50并带到船台屋打造，主角打造后合成能力会消失。

## NPC加入条件

### 肥凯基

**特殊能力**：加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。

**加入条件**：在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。



### 虎奇

**特殊能力**：加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。

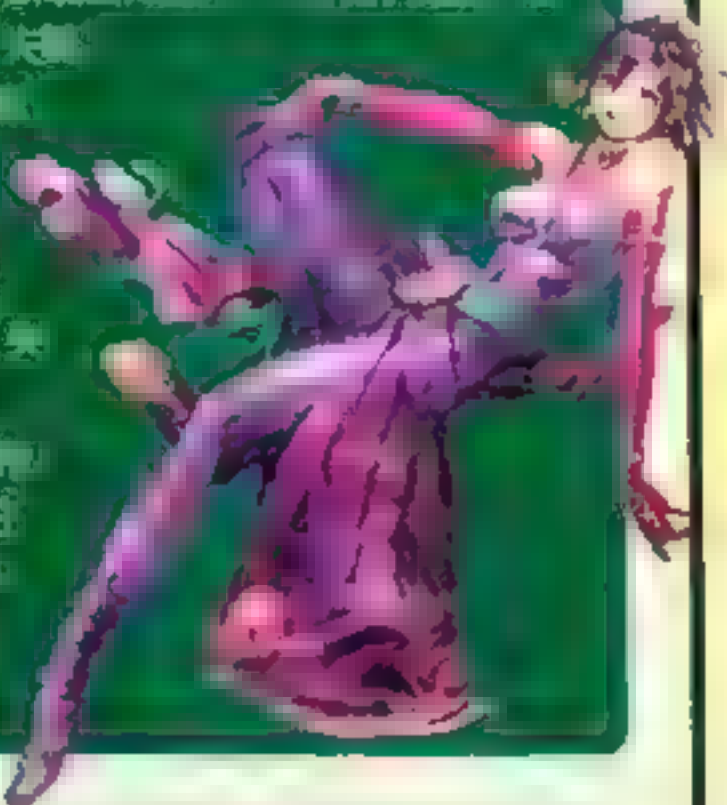
**加入条件**：在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。



### 龙女

**特殊能力**：加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。

**加入条件**：在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。加入后，在断魂谷迷宫中，主角使用必杀技时，不会受到伤害。



注：达成以上三名NPC的加入条件后，就算NPC不幸死掉，以后还可以在断魂谷迷宫内随机遇上并可让他们加入，不管有否通关。



## 波古玛姆露

**特殊能力** 在战斗中，波古玛姆露可以发动名为「波古玛姆露」的技能，将敌人陷入睡眠状态。该技能在战斗中非常实用，尤其是在面对多个敌人时，可以有效地控制战局。此外，波古玛姆露还拥有高额的物理攻击力，能够在战斗中造成大量的伤害。



## 多重结局

本作跟《勇者》一样，存在着多条结局。这是筆者自己定义的，因为不同的通关条件，会导致不同的结局。玩家可以通过不同的通关条件，体验到不同的结局。这些结局不仅丰富了游戏的玩法，也增加了游戏的可玩性。

1. 不带任何NPC通关，西林孤身会见黄金神鸟，最后孤身远去。

2. 带配凯基通关，一胖一瘦相映成趣《功夫2》杀青。

3. 带克奇通关，扶助残疾人士，功德无量。

4. 带龙女通关当剧情完美结局，骑着黄金神鸟比翼双飞，最后与龙女风雨同路。

5. 带配凯基，克奇通关

6. 带配凯基，龙女通关

7. 带克奇，龙女通关

8. 带三名NPC通关

以上和结局达成条件，相信玩家们已经了解。通关《勇者》后，玩家可以体验到不同的结局。这些结局不仅丰富了游戏的玩法，也增加了游戏的可玩性。

至于游戏，波古玛姆露的技能在战斗中非常实用。玩家可以通过不同的通关条件，体验到不同的结局。这些结局不仅丰富了游戏的玩法，也增加了游戏的可玩性。



## 支线事件及隐藏事件

《勇者》作为一款角色扮演游戏，拥有丰富的支线事件和隐藏事件。这些事件不仅增加了游戏的可玩性，也提供了更多的游戏体验。玩家可以通过不同的通关条件，体验到不同的结局。

### 偷听事件

在山顶之虎的旅馆，当露娜和勇者进入时，便有80%的几率发生偷听事件。玩家可以通过不同的通关条件，体验到不同的结局。这些结局不仅丰富了游戏的玩法，也增加了游戏的可玩性。

### 丝拉欧事件

断魂台迷宫10F~14F出现的少女丝拉欧，将她安全带至安全台，送给她母亲身之酬劳。玩家可以通过不同的通关条件，体验到不同的结局。这些结局不仅丰富了游戏的玩法，也增加了游戏的可玩性。

### 脱轮鉴定师事件

断魂台迷宫2F~3F内遇到被轮鉴定的カマヒゲ时，对其投喂眼药草。以后再次遇见时，对话就能识别身上所有的脱轮。

### 脱轮老人事件

断魂台迷宫10F~14F出现的脱轮老人，对其投喂驱邪毒物（用白纸写“驱邪”）。以后再次遇见时，对话就能解除身上诅咒的诅咒状态。

### 饥饿老人事件

断魂台迷宫1F~2F内，肥非奈内的饥饿老人，对其投喂食物。如果「死」救或者捐赠的白饭子给他，老人死掉后，会化身灵魂，带着大量的おどるポリゴン在画面内到处奔跑。

### 亲切的もろ子事件

断魂台迷宫1F~14F内遇到爷爷的爷爷（亲切なおじいさん）。对其投喂食物，对话会得到援助。例如：喂食时，对话会得到援助。满腹十分之一以下时，对话会得到援助。



## 失明少女事件

断魂谷迷宫1F~8F 随机遇上, 投掷喂药草给她恢复视力(投掷药草、第切草、医时之卷物会看到台词的改变), 作为回礼, 力量值+1。

## 母女与犬事件

奇岩谷随机出现, 会要求将你身上某个道具交给她们, 给予的话可得道具作为回礼。由于母女需要的道具是随机的, 所以先把重要的道具放到背包, 木箭杂草什么的带在身上就OK了, 换取次数不限。另外, 与犬对话, 有可能获得道具, 同样不限次数。

## 赚钱事件

本作新增的原创事件, 西院进程必须到达奇岩谷才可触发。

带着配凯早到山顶之町发生剧情。

西林一人去二面地藏之谷, 与ブタフータ对话。

带着配凯早去二面地藏之谷, 让他去舞枫跳, 成功的话配凯早LV提升。

以后西林一人去二面地藏之谷, ブタフータ再次出现, 付500G可进行舞枫跳, 成功的话经验值+2000, 失败的话金钱全失。

## 纳鲁奇事件

断魂谷迷宫1F~2F 遇上料理人纳鲁奇, 对话后得知他想吃到妈妈做的肉, 获得使用次数0的布夫之杖。对话时投掷喂药草入手肉, 交给纳鲁奇, 获得“红烧肉妈妈之巴”, 力量值上限+1, HP最大值+3, 满饱度全回复。

下次相遇时, 中间的料理屋新装修了, 生意非常好。山顶之町右上方新开张的新料理屋开张, 不过料理超难吃, 吃下会有不良反应。

断魂谷迷宫1F~2F 遇见纳鲁奇会被要求带他前往山顶之町。到达后, 帮悬崖边料理屋的店主支付10000G的欠债(可分多次给), 以后可免费吃料理。

为了生意上超过中间的料理屋, 把从トシオ处得到的信件转交给加巴拉, 得到加巴拉的对于料理味道的赞赏(本作新增的剧情)。

下次冒险就可看到中间的料理屋已经倒闭了, 商业竞争就是残酷啊……去跟右上方的店主对话, 作为报答获得布夫之杖, 以后便可在特布尔山迷宫随机拾到。

## 加巴拉事件

第一次带着壶去见加巴拉, 被抢走砸碎。(道具栏最前面的壶, 要注意壶内道具会消失, 不带壶的话会被殴打出来。)

第二次, 他完成アホくさい壶, 从名字来看就知道是个失败作品。

第三次, 他完成不碎之壶, 此时身上必须持有壶。

第四次, 他完成火药之壶, 爆炸的效果把大家都炸坏了。

第五次, 他完成合成之壶。加巴拉赠送这个幻之杰作, 以后便可在断魂谷迷宫内随机拾到。隔壁的赤展示场开张, 能够买到除强化之壶以外的其他壶。

## 加巴拉第三弟子事件

断魂谷迷宫5F~12F 随机遇到时, 将识别卷物或者识别之壶交给他, 帮他解决问题(用白纸与识别也可), 以后再次遇见时, 对话就能识别身上所有的壶。

## 回收回收壶事件

可以用坏了的陷阱(こわれたワナ)跟菲依换取道具, 最多可用20个换取, 超过16个以上时, 获得白纸卷物的几率比较高, 有兴趣收集白纸的人不妨多试试。

## 竹林里的少女事件

本作新增的原创事件, 西林照顾竹林之村姬对应的少女, 令她情窦新生。

每次回到竹林之村时, 与姬村屋的少女对话就能培养感情, 但有时候谈话内容是一样的, 就算这样也会增加事件进展, 所以如何判断事件完成会让人烦恼的。姬村屋少女的出现位置并不固定, 每次都不一样, 所以要多找找看, 一般在以下几处位置: 姬村屋里面的工场处; 姬村屋前面; 姬村屋左边的老人与女孩的家里; 车屋下边; 占卜师附近; 食神石碑附近。

## 锻造屋少女事件大致流程

1. 对话多次。
  2. 食神石碑处哭泣, 上前对话安慰她, 若带有NPC则不会触发。
  3. 锻造屋工场内受伤, 投掷药草给她自伤。
  4. 继续多次对话后, 她说想要锻造剑, 给她任意一把剑, 下次来时便得到+1的剑。
  5. 锻造屋少女为了让大家承认她的锻造能力, 在老人们聚集的民家中会谈。
  6. 锻造屋少女回故乡探望父母亲, 到老人的家里, 收到她寄来的信件, 同时入手正国刀+30。
  7. 从老人处继续收到两次信件(要两次冒险才能完成)。
  8. 锻造屋少女偶尔回到竹林之村, 在锻造屋出现, 但不再有剧情发生。若好感度高, 不用花一分钱锻造武器, 而且+3的几率相当高。
- 注: 好感度高才能入手正国刀, 好感度中和低只有剧情, 没有道具。



## 心得技巧篇

## 偷盜法

“《西林》系列”的一大乐趣就是偷盗，所谓无商不奸，打倒奸商，劫富济己，是风来人的快乐之本。不过店主的武学造诣相当高，没有锻造出好装备之前，万万不可跟他PK。（店主HP高达250，攻击力极高，且为倍速行动。）各位偷盗时记得把身上道具一股脑卖给店主再偷回来，最大限度敲诈钱财，让他物财两失。

由于偷盗法千变万化，下面只是简单介绍一下，点到即止，更高技巧的就留待大家自己发掘了。

1 最安全最简单的方法，用偷盗之壶，把想要的道具摆在商店门口对应的直线上，站到商店外使用。不过无法盗走壶，除非把偷盗之壶扔碎放出盗贼海狗，那还要看运气。使用偷盗之壶的方法对于村庄内的商店无效（BGM为商店音乐就不行）。

2 大房间卷物 + 换位之权、替身之权等也相当经典，自《西林》初作诞生一直沿用到现在。

3 楼梯靠近商店时，用脚踏板控条伸出，成功率相当高。

4 影下可全端站看物太武酒，接不楼梯1，主  
做观察整只队的位置，有点危险度。

### 重裝之盾的改裝

1. 装备了满腹脂肪的半龙兽的弱点被发现了，所以一直不为人所常用，其实只要合成一个皮甲之盾，能力就会相互抵消，再合成一个皮甲之盾，存在的就是满腹脂肪消耗速度减半的能力了。重装之盾的强化界限在，，消除了这一缺点，就没什么大害处了。龙兽之前的主力防御

山顶之町的料理

1. 辅助用的料理 如言除可免焚除一种,能提升各种能力值。やみふくろう料理具有解咒和将装备镀金的效果,若缺乏此类效果的券物不妨来这里买吧。

山頂之町並、道具

剧情进度必须发展到必展示场开店，将身上无用的道具放进店内的变化之壶（最佳方法是将弓箭一支支射到地上，然后放入壶中），变出好道具就买下壶碎片取出，将壶抛之前在地上留个空位，否则道具直接消失。没有就直接卖钱。然后往左返回迷宫7F，再回到山顶之町，如此反复，可赚取大量金钱，顺便买下店内的合成之壶，配合折价碗轮效果更佳。

### 地下水脉之村重法

持有布夫菜刀或合成其能力的剑，收集几个エーテルデビルの肉和カラクロイド的肉，22F 变身成カラクロイド制造落穴，掉下地下水脉之村。到商店物色道具，吃下エーテルデビルの肉偷盗，回到22F 再做落穴并收集肉，如此反复可入手商店内

村內量產道具

村内满腹是不减且没有刮风的顾虑，是练级、刷道具的最佳场所。首先得有防盗之盾及攻击力不错的武器。其次，必须有ぬすつド系的肉（トドの垂焼也可以），用しあわせの杖升至LV4ローグトド，徒手攻击让它分裂至4个以上时，装备武器杀掉其中一两个，再徒手攻击分裂，如此反复可获取大量道具，要当心的就是不要操作失误解除了防盗之盾。

肉升眼赤

此法主要用于完成盲崎足跡LV最大的那波路  
 历，顺也为攻略可保持LV的迷宮做秘魯起点。首先，  
 得拥有较好的装备以及一定的级别（结合成防地雷  
 之阵），其次，准备好白纸卷物、ヒールボフ的肉、火  
 炎入道の肉和ガンコ战车的肉。地点选在竹林之村  
 或是山顶之町，找一处空闲的地方，用白纸写圣域，  
 把火炎入道的肉扔给村人，自己吃下ヒールボフ的肉  
 站到圣域上，使用特技喷火将火炎入道升至LV99。  
 解除变身，再将ガンコ战车的肉扔给村人，引诱它  
 开炮轰炸（不要让它近身），火炎入道99会不断分  
 裂，并生成同属性怪物史莱姆，干掉它们后，再吃  
 火炎入道99。耐心点一小时左右西林就能达到最大  
 LV。接下来，用指挥之杖或是圣域之杖或是圣  
 车去山顶之町，就能以LV99的状态挑战雷神的祠堂  
 或挂轴里的狐狸。

## 失去爱吟的圣地

在进入任意迷宫前，把不想遇上的某系怪物的肉扔给村人，再用未诛全族怪物来根绝。这样，进入迷宫后，会保持根绝的怪物不再出现的状态开始冒险。突破迷宫或是死掉此状态会重置，但只要肉类和肉使可重复使用。在打不能带道具的非依最终问题迷宫时，相当有利。不过不推荐大家用这种投机取巧的方法，即使通过了也没有成就感。

金庫聖則 萬具

本作设定为出仓库时自动记录，未出仓库时，无论仓库内的道具变成如何，怎样都不会有关系，只要不走出货，关机重来就会复原。根据这点，只要有一个变化之壶，就可以在仓库内无限刷道具，不满意就关机重来，直至变出自己想要的道具（壶类道具也可以变，不过有些珍贵道具无法变出）。

## 简单的营养食谱

通过下文的道具咒文入手强化之壶（一般密室都有4），把强化界限较高的武器或盾放进去（例如铁甲盾、浪人刀），打一次30F的断魂谷迷宫，再将两者合成，很快就99了，打造秘剑、螺旋风魔盾等



等武器相当节省时间。要特别说明的是，强化之壶在返回之前的阶层时不会强化，但只要往终点层方向前进就会生效，所以即使反复打难度低的两层也能强化数倍，适合那些没有好装备又想快速打上超强装备的人使用。

简单获得布夫莱刀和暗眸师腕轮

进入魔神的祠堂或是挂轴型的和室迷宫，在2F

(或3F)故意死掉，选择接受救助。回到标题菜单后，选择“救助待ち中の冒险”，这样，前进到1F或2F楼梯处就会回至仓库，身上的道具自然也就回来了。利用这个方法，在菲依的最终问题迷宫可以刷道具，运气好的话很快就能刷到一些及迷宫限定出现的道具。

# 菲依的50道问题全解

菲依的问题是让初学者了解道具作用以及简单技巧的教学型谜题，难度都不高，只要顺利到达楼梯处就算过关。本作相对于SFC版修改了一些过于简单的谜题，种类变得更丰富了。

- 第1问**  
**弓箭性能**

不要杀掉房间门口的玛姆露。装备弓箭后先射杀其余两个怪物。
- 第2问**  
**隐藏通路**

敲击特定的墙壁打开隐藏通路，可发现楼梯。
- 第3问**  
**远距离攻击**

吃下龙焰草干掉水路对岸的敌人。
- 第4问**  
**连续移动**

连续使用换位之杖过水路。
- 第5问**  
**吹飞的位置**

先识别杖，在水路中间把怪物吹飞至下方，迅速往左边绕过水路到达楼梯处。
- 第6问**  
**前进注意**

吃下眼药草，小心绕过陷阱。
- 第7问**  
**钱的诱惑**

不要贪钱，拾起沉睡之卷轴使用后直接上楼梯。
- 第8问**  
**听凭命运带路**

吃下眼药草发现弹簧陷阱，弹飞至楼梯处。
- 第9问**  
**堵住路口**

拾起缚身之杖，往上走。当有怪物走到水路缺口时，使用杖将其堵住。
- 第10问**  
**避开炮弹**

相当有难度的一题，尽量要跟坦克拉开距离。移动顺序为：下一步，空挥一次，上一步，下一步，右上三步，右下三步，右两步，上楼梯。
- 第11问**  
**回避方法**

用吹飞之杖将敌人吹飞，再捡起やりすごしの壶投给敌人。
- 第12问**  
**一击必杀**

西林的上下方都是眼药草，脚下是大型地雷。正常程序是使用眼药草后返回原位重踩地雷，偷懒的话直接空挥3次，再选择足下指令踩地雷。
- 第13问**  
**最短距离**

装备透视腕轮和鹈嘴镜，往红点方向前进即可。
- 第14问**  
**圆木陷阱性能**

此题主要让大家了解圆木陷阱的性能，踏中时，圆木会从西林正面飞来。利用这点就可飞过水路。
- 第15问**  
**偷盗之壶用法**

拾起偷盗之壶，对着下边的白点使用“押す”指令，入手换位之杖，换位过河。
- 第16问**  
**一击必杀其二**

吃下眼药草，第一个房间的豆山贼直接攻击都能过，第二个房间就要引诱萝卜怪走至地雷附近，一窝炸死。
- 第17问**  
**远距离攻击其二**

每个房间使用一个真空斩卷轴，立马搞定。
- 第18问**  
**欲速则不达**

吃下眼药草，装备防混乱之腕轮，从上方踩混乱陷阱过去，把怪物引回来，顺时针转一圈到达楼梯。
- 第19问**  
**念读无效的卷轴**

不要读，直接对怪物投掷，将可将该系怪物根绝。

**TIPS** 拾起诅咒状态的弓箭时，如果身上所持的弓箭数大于它，拾起后仍然是未诅咒状态。



## 第20关 困时卷物的效果

主要让大家了解困时卷物的多种效果 第一个房间内使用解除异常状态 第二个房间待怪物走近时再使用将其定身

## 第21关 唤醒怪物

识别杖，与玛姆露交换位置，快接近右边的房间时 投掷杖或射箭 引诱火焰入道过来 沿通道转一圈到达楼梯。

## 第22关 连续用杖

吃下眼药草 空挥一次 利用水路绕开怪物的正面拦截 进入下个房间 一直往右下斜走 通道里是两种杖 先吹飞后换位。

## 第23关 一封解迷

拾起杖，对玛姆露使用，再对蛇人使用 到楼梯时直接攻击K死玛姆露

## 第24关 三方向攻击

吃下眼药草 装备盾 踩圆木陷阱过水路，装备妖刀，直接肉搏，利用拐角、转弯位等地方可先行攻击一次，善加利用。

## 第25关 幽灵穿墙

拾起布夫之杖，对上面房间的幽灵使用入手肉，吃肉变身穿过水

## 第26关 火攻无敌

直接对火焰入道使用龙焰草会使它升级，装备远投腕轮，再投掷龙焰草才可杀掉之。

## 第27关 金钱的作用

不要管那袋钱和钱袋怪 直接到下面的房间取吹飞杖和换位杖，返回钱袋怪固定的位置 绕着它转一圈 待蟹怪对首楼梯方向时 使用吹飞杖将它吹过水路，使用换位杖上楼梯

## 第28关 封印树型

房间右边有隐藏通路需敲击打开，使用力甲提升卷物，先返回开始的地方射杀兔子，再隔着水路射杀一只蛇人

## 第29关 缚身的陷阱

将其中两个连着的怪物定身，之后与剩下的一只怪物绕圈就能过去

## 第30关 装备的搭配

对付：トロ ケトロ脱光了打，其余怪物装备武器 盾 腕轮肉搏

## 第31关 逼近的怪物

相当简单 分别投掷。エノサイドの卷物就行了。

## 第32关 圆木陷阱阵

使用明亮卷物和眼药草，踩圆木陷阱把猫头鹰撞死 再踩中间的圆木陷阱可到达楼梯处

## 第33关 替死鬼

用替身杖将中间的怪物变成假西林，敌人自相残杀，待剩下一个升级至LV4的 将它变成替身 迅速挖掘墙壁直奔楼梯。

## 第34关 自虐

拾起所有道具 吃下眼药草看到地雷位置 对其中一个蛇人使用痛分之杖 然后踩地雷，它也受到同样伤害 HP 不够时吃弟切草，用此法慢慢磨死怪物 直至剩下最后一个蛇人 用换位杖走人。

## 第35关 用钝足逃跑

利用钝足的移动特性逃跑 右一步，右上一步，对敌使用钝足之杖，空挥一次，左下两步，右下一步，下一步，右上一步，之后往楼梯直去。

## 第36关 用替身逃跑

用布夫之杖将地狱使者变成肉，把上面的蛇人往左下引，顺便将其中一个变成肉 当引至水路左边时，吃下地狱使者的肉，穿过水路以倍速逃跑。

## 第37关 催眠术

挑选诅咒的使舍之盾和非诅咒的一目杀剑作为主装备，其余不要，把妖眼怪一个个的引下来单挑。

## 第38关 抢先移动

按饭团排列的路线斜向移动躲避多边形怪 拾起杖后 左上一步 右上一步 下一步 右上一步，进入右边的房间后，拾起吹飞杖将多边形怪吹回左边房间 用换位杖与台和兔子交换位置。

## 第39关 用信地追击 中消灭跑

装备防地雷之盾和远投腕轮，踩地雷将火焰入道分裂后，一直往右下走，捡起龙焰草，到右边尽头时，怪物已经排成直线，扔两个龙焰草轻松搞定

## 第40关 飞往何处

吃下眼药草，往下走捡起所有道具，把近身的蛇人吹飞，吃下龙焰草干掉螃蟹和另一个蛇人，按原路返回，把幸存的蛇人带到中间，往下吹飞至水路下方 按原路返回 绕过混乱陷阱上楼梯。

## 第41关 肉与杖的结合

捡起所有杖 把上方的猫头鹰变成肉，吃肉变身往上走至正对着最左边螃蟹的位置，解除变身 使用换位杖过水路，再用剩下的布夫杖将螃蟹变成肉，解除威胁









线通信发出回礼的咒文→B接受回礼咒文，输入后获得奖励道具

### 救助注意事项

1 在一次完整的救助流程中，三种救助方式确定选择一种后，之后的所有通信操作必须固定为该方式继续，比如选择用密码救助后，不能选择用无线或者Wi-Fi回礼。

2 一次冒险最多只能求救3次，某些特殊情况倒下不能选择求救，比如偷盗东西时被打死或者踢极摔死，或者死在墙壁中。

3 接受救助请求的B玩家有5次救助机会，5次都失败则整个救助失败。

4 B玩家进行救助时所经历的迷宫与A挑战的迷宫完全相同，所以B在救助过程中可以向A询问一些迷宫提示。

5 A求救的迷宫必须是B已经到达过的，否则B不能进行救助。

6 B进行救助时必须从迷宫1F开始，中途如果有村庄则直接通过，不会停留。

7 救助的最后一般都会会有一个怪物房间，进行救助的时候一定注意。

8 A玩家在等待救助的过程中（收到复活咒文之前）不能进行正常的冒险流程，但可以在主菜单中选择“救助中的冒险”游戏，这个冒险不能中断也不能再次求救，但仓库中的道具与正常流程相通。

9 接受救助是在主菜单中的选项中选择，而开

始救助必须进入游戏中，与溪谷宿场中的“救助传道师”对话后才开始展开。

10 玩家每次可登录5名玩家的求助信息，如果想登录更多则必须删除一些以前的（在主菜单的救助选项中选择“整理”）。

11 密码救助方式下，一个求救者可以让任意多个人去救助，但是复活后的回礼密码只能给一个人——给你复活咒文让你复活的那个人；在用Wi-Fi救助方式下，求救者发布的求救信息也可以让任意多个人去救助，但只有最先救助成功的人才可以得到求救者的回礼。当求救者回礼后，该条求助信息会自动在网上列表中消失，以后也不能输入。

12 使用无线救助和Wi-Fi救助时，求助方与救助方可以互赠一个道具给对方（宿场仓库中的道具），同时可以附加简短文字信息，而使用密码救助则不能互送道具，也不能附带文字信息。

13 每次救助成功，可以从“救助传道师”那里获得一个道具奖励，救助难度越高，获得的道具越珍贵，有大量珍贵道具只有通过救助奖励得道。

14 自己不能救助自己。

SFC版原作有3个存档，相互之间可以复制，所以就算死在迷宫中也不至于损失惨重，而这版的NDS版变为只有一个存档，一旦在迷宫中倒下就完全无路可走，并非本作中的重置提示，但是“风来救助队”的出现让玩家倒下后有了一个能抓住的救命稻草，相信厂商还是为鼓励玩家多利用“风来救助队”，有意对存档系统做出改变。

### 救助的真正意义

因为救助系统的特性，玩家们需要输入相同的求救咒文便可进入相同的迷宫，所以很多玩家将一些在途中获得的救助咒文记录下来，方便更多人去收集道具。实际上救助已经为玩家快速获得道具提供了一种途径，比如说某玩家挑战迷宫时在最初几层就发现

许多不贵的道具，他马上就被敌人打倒，然后赶紧求救咒文并分享出来，这样其他人便可挑战同样迷宫，轻松获得这些珍贵道具，以下就提供一些在低层获得珍贵道具的救助咒文。需要注意的是，救助成功后，以后可能再次进入。

### 非依的最终问题

| 楼层 | 重要道具                  | 救助咒文                                         |
|----|-----------------------|----------------------------------------------|
| 2F | 強化の壺、トトの盾             | (オQむよん ナBKマこ」ハ VムYシケ<br>ロレFYヌ 5%DGめうヌ 2チレれ1) |
| 2F | 妖刀かまいたち<br>ドラゴンシールド   | くCJナレ き8マくみ?ち ウひく 2%<br>もエオ4H Xえせ8%ネふ キレレメ1) |
| 9F | 剛剣マンジカブラ              | カ井ウモノ あ8V48%1 81ワ&し<br>Gカ1ルア0わ4まちるは エTチ #1   |
| 4F | ドラゴンキラ ×2<br>ドラゴンシールド | サERは、Zむけ%Z3ク スかわさき<br>ノX8オよ 6シXよまHお CサふひO    |
| 8F | 風魔の盾<br>ドラゴンシールド      | セ@6かぬ てBホワなテP OトPアト<br>はまでやF けノフンせきX りら 2チ O |
| 4F | 合成の壺×2                | サ1かOE ッむヤをり5ク GDてへら<br>1めKLせ 1コお4ほろ& 3のメYO   |
| 3F | 透视の腕輪                 | セマレやエ オ8ケ1チ?そノんカFQ<br>%Nこをな トXサOVら5 おケえぬO    |



同伴进入休眠状态后，效果会持续数层，没有回合数限制，可有效活开迷宮，比如故事对同伴释放炸弹时，使用效果后呈休眠



| 層数 | 重要道具                             | 救助咒文                                        |
|----|----------------------------------|---------------------------------------------|
| 2F | トラインキラ<br>見切りの盾                  | (ウねもあマセBよイク&ナ ホDんEき<br>#Zナつえ なみるこUテも サもIみ1) |
| 2F | ジェノサイト                           | ンそETふ VむムみHOメ マモS8?<br>メMも #み7JDS1よ5 ん7てみ0  |
| 3F | 一日月刀<br>トドの盾                     | @ふKモ7 たむゆネケヌオ へたZ%ナ<br>んたチキI なサスRすひね いれント0  |
| 7F | 斬空剣<br>吸出しの巻物×2<br>強化の壺<br>ブフーの杖 | てひぬ9%1 うむにOCHN オかヨまT<br>04けエは ぬクろマをルヌ マ0めY1 |

## 儀式之洞窟

| 層数  | 重要道具                             | 救助咒文                                      |
|-----|----------------------------------|-------------------------------------------|
| 29F | キクニキングの斧 (25F)<br>キグニキングの盾 (29F) | こBサよメ なむをうZSひ Jはナ1%<br>M71ふをぬJしミみヌミ セTGラ1 |

## 死者の谷底

| 層数  | 重要道具            | 救助咒文                                                |
|-----|-----------------|-----------------------------------------------------|
| 50F | 必中の剣×2<br>ケイスの盾 | こBサよメ なむをうZSひ Jはナ1%<br>M71ふをぬJしミみヌミ セTGラ1<br>アヌムハの盾 |

# 冒险的足迹

冒险的、必是冒险，冒险者们，为了重要的事件，为了以及无数的“啊”某些冒险的达成条件是「较难达成」以下全为冒险的达成事件。（下表中n为任意数）

| 第1页                            |                            |
|--------------------------------|----------------------------|
| 1 最高レベルn                       | 最高LV n (99)                |
| 2 最大HP n                       | 最大HP n (999)               |
| 3 最大満腹度n                       | 最大満腹度n (200)               |
| 4 最大経験値n                       | 最大経験値n (9999999)           |
| 5 最大力値n                        | 最大力値n (99)                 |
| 6 最大所持金n                       | 最大所持金n (999999)            |
| 7 最高スコアn                       | 最高分数n                      |
| 8 フロアnの最大モンスターの数n              | 一层击倒的最大怪物数n                |
| 9 ジェノサイドの巻物を読み終えた              | 到达特布尔山                     |
| 10 太陽の大地まで行った                  | 到达太阳大地                     |
| 第2页                            |                            |
| 11 黄金のコントロールを制した               | 救出黄金神鸟                     |
| 12 フフの杖をイオキから盗み受けた             | 从纳摩奇处继承布夫之杖 纳摩奇事件完成        |
| 13 食神の部屋をクリアした                 | 突破食神的祠堂迷宫                  |
| 14 合成の壺を手に入れた                  | 合成之壶入手，伽依巴拉事件完成            |
| 15 挂轴里の洞窟をクリアした                | 突破挂轴里的洞窟迷宫                 |
| 16 フェイの問題をn回解いた（フェイの問題をすべて解いた） | 菲依的问题n回完成，全解的话变成“菲依的问题全完成” |
| 17 フェイの最終問題をクリアした              | 突破菲依的最终问题迷宫                |
| 18 魔蚀虫の道をクリアした                 | 突破魔蚀虫之道迷宫                  |
| 19 死者の谷底をクリアした                 | 突破死者之谷底迷宫                  |
| 20 儀式の洞窟をクリアした                 | 突破仪式之洞窟迷宫                  |
| 第3页                            |                            |
| 21 お龍が旅仲間になった                  | 龙女成为同伴                     |
| 22 ヘケンが旅仲間になった                 | 配凯基成为同伴                    |
| 23 座头ケチが旅仲間になった                | 克奇成为同伴                     |
| 24 ジェノサイドの巻物を読んだ               | 直接读过天诛全族之巻物（菲依的问题里无效）      |

**TIPS** 第切草和回復之壺可以解除混乱 幻觉 失明等三种异常状态。



|                   |            |
|-------------------|------------|
| 25 白紙の巻物を手に入れた    | 直接读过白紙之卷物  |
| 26 火迅風魔刀を手に入れた    | 火迅風魔刀入手    |
| 27 秘劍カブラステキを手に入れた | 秘劍卡布拉斯特基入手 |
| 28 ラゼ、風魔の盾を手に入れた  | 螺旋風魔盾入手    |
| 29 キウニキングの斧を手に入れた | 奇古尼王之斧入手   |
| 30 キウニキングの盾を手に入れた | 奇古尼王之盾入手   |

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 31 泥棒をn回した          | 偷盜n次               |
| 32 泥棒をn回成功した        | 偷盜n次成功（不出现警卫队不算）   |
| 33 ギャラクシーをn回突破した    | 突破n次迷宮             |
| 34 n回死んだ            | 死过n次               |
| 35 今までの到達フロア数nフロア   | 现到达总层数n层           |
| 36 转が石のトラップ、効果で死んだ  | 死于绊脚石陷阱的效果         |
| 37 テロアリのトラップ、効果で死んだ | 死于死泉水陷阱的效果（饭团状态踩中） |
| 38 落とし穴のトラップ、効果で死んだ | 死于落穴陷阱的效果          |
| 39 丸太のトラップ、効果で死んだ   | 死于圆木陷阱的效果          |
| 40 毒矢のトラップ、効果で死んだ   | 死于毒箭陷阱的效果          |

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| 41 落石のトラップ、効果で死んだ    | 死于落石陷阱的效果                  |
| 42 地雷のトラップ、効果で死んだ    | 死于地雷陷阱的效果                  |
| 43 木の矢のトラップ、効果で死んだ   | 死于木箭陷阱的效果                  |
| 44 鉄の矢のトラップ、効果で死んだ   | 死于铁箭陷阱的效果                  |
| 45 吹き飛ばしのトラップ、効果で死んだ | 死于吹飞陷阱的效果                  |
| 46 餓死した              | 饿死                         |
| 47 変な咒文でたおれた         | 死于奇怪的咒文效果（とり仙人系的咒文特技）      |
| 48 壁の中、裏で死んだ         | 穿墙时死于墙壁中（吃下穿墙效果前内在墙壁中则算变身） |
| 49 外に押しつぶされた         | 被克毒的指压压死                   |
| 50 爆発した              | 死于爆炸                       |

|                  |           |
|------------------|-----------|
| 51 睡眠中、死んだ       | 死于睡眠中     |
| 52 混乱中にたおれた      | 死于混乱中     |
| 53 ムウ、状態中にたおれた   | 死于吞占状态中   |
| 54 まどわし状態中にたおれた  | 死于幻觉状态中   |
| 55 変身中にたおれた      | 死于变身中     |
| 56 おにぎり状態中にたおれた  | 死于饭团状态中   |
| 57 超不幸の種を飲んでしまった | 吃下超不幸之种   |
| 58 突風で谷合、移された    | 被人风吹回至谷系场 |
| 59 モスク、部屋に投げ込まれた | 被扔进怪物房间   |
| 60 んどしを合成した      | 合成可损坏的鹤嘴锤 |

|                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 61 合成の巻物を遠投した       | 将合成之卷远投            |
| 62 復活の巻、でも復活できなかった  | 虽有复活草（诅咒状态）却无法复活   |
| 63 救助、n回成功した        | 救助n次成功             |
| 64 救助、n回失敗した        | 救助n次失败             |
| 65 1回い攻撃、与えた最大ダメージn | 一次攻击给予的最大伤害值n      |
| 66 強、武器を1件作った       | 完成强力的武器（强化界限99）    |
| 67 強、盾を1件作った        | 完成强力的盾（强化界限99）     |
| 68 回数が多い、杖を作った      | 完成使用次数极多的杖（使用次数99） |

# 全道具列表

## 武器

注 若武器合成了复数系列伤害的特性，而怪物恰好属于对应的多属性系列，那么其伤害倍率为1.5×1.5=2.25。例如ヒポフ系属于浮空系和龙系，如果武器里合成屠龙剑+斩空剑的能力，对其伤害就是2.25倍。

用白紙の巻物 可以在直接对怪物使用极少量的杖，对敌一击必杀。





| 日文名称      | 中文名称     | 温度 | 强化界限 | 种 | 效果                    |
|-----------|----------|----|------|---|-----------------------|
| こん棒       | 木棒       | 2  | 20   | - | 无                     |
| 长巻        | 长卷       | 4  | 30   | - | 无                     |
| 金の剣       | 金剑       | 2  | 8    | 金 | 防止武器被腐蚀               |
| カタナ       | 浪人刀      | 6  | 50   | - | 无                     |
| どうたねき     | 正国刀      | 8  | 60   | - | 无                     |
| 妖刀カミいたち   | 妖刀真空斩    | 2  | 8    |   | 正前方3方向攻击              |
| 斩空剑       | 斩空剑      | 4  | 8    | 空 | 对浮空系怪物给予1.5倍伤害        |
| 一日月刀      | 一日月刀     | 3  | 8    | 月 | 对爆弹系怪物给予1.5倍伤害        |
| つるし       | 钨嘴镐      | 1  | 8    | 掘 | 可掘开墙壁 用多会损坏           |
| 必中の剣      | 必中之剑     | 1  | 8    | 必 | 必中攻击, 对于ギタンマムル有可能MISS |
| 成仏の鎌      | 成佛之镰     | 3  | 8    | 佛 | 对佛炎系怪物给予1.5倍伤害        |
| 使い舎ての剣    | 使舍之剑     | 20 | 8    | 舍 | 每攻击一次剑强度-1            |
| ミノタウロスの斧  | 米诺陶斯之斧   | 5  | 8    | 会 | 一定几率使出会心一击            |
| キングニグの斧   | 奇古尼王之斧   | 10 | 50   | キ | HP红色濒死时使出会心一击         |
| ブフ 包丁     | 布夫的菜刀    | 3  | 30   | 肉 | 杀掉敌人时一定几率出现该怪物肉       |
| 一ノ目杀し     | 一目杀剑     | 3  | 8    | 目 | 对一目系怪物给予1.5倍伤害        |
| トレイ スタ    | 吸魂噬杀剑    | 4  | 8    | ト | 对吸魂系怪物给予1.5倍伤害        |
| トラゴンキウ    | 屠龙剑      | 5  | 8    | 龙 | 对龙系怪物给予1.5倍伤害         |
| 刚剣 レンカブ   | 刚剑德子卡希拉  | 12 | 70   | - | 无                     |
| 火迅风魔刀     | 火迅风魔刀    | 20 | 99   |   | 无                     |
| 秘剣 カブラステダ | 秘剑卡布拉斯特基 | 50 | 99   | - | 无                     |

#### 【Wi-Fi 联机限定】

|         |      |   |    |   |               |
|---------|------|---|----|---|---------------|
| 金の剑改    | 金剑改  | 1 | 40 | 金 | 防止武器被腐蚀       |
| こん棒改    | 木棒改  | 2 | 50 | - | 无             |
| 长巻改     | 长卷改  | 4 | 60 | - | 无             |
| トラゴンキウ改 | 屠龙剑改 | 5 | 40 | 龙 | 对龙系怪物给予1.5倍伤害 |
| どうたねき改  | 正国刀改 | 8 | 80 | - | 无             |

| 日文名称     | 中文名称   | 温度 | 强化界限 | 种 | 效果                        |
|----------|--------|----|------|---|---------------------------|
| 皮甲の盾     | 皮甲盾    | 2  | 15   | 皮 | 防止盾被腐蚀 合成后+改 满腹度消耗速度减半    |
| 木甲の盾     | 木甲盾    | 3  | 25   |   | 无                         |
| 金の盾      | 金盾     | 2  | 8    | 金 | 防止盾被腐蚀                    |
| トドの盾     | 防盜之盾   | 2  | 8    | ト | 防止道具和金钱被盗走                |
| 地雷ナバリ 盾  | 防地雷之盾  | 1  | 8    | 地 | 爆弹 地雷伤害减半                 |
| 见切り 盾    | 高贵的盾   | 1  | 30   |   | 无                         |
| 青铜甲の盾    | 青铜甲盾   | 4  | 35   |   | 无                         |
| 铁甲の盾     | 铁甲盾    | 6  | 45   | - | 无                         |
| ブリズムの盾   | 棱镜之盾   | 2  | 8    | ブ | ガイコツ1どう系和きり仙人系的特技转化为10点伤害 |
| バトルカウンター | 反击盾    | 2  | 8    | バ | 反弹部分物理攻击                  |
| 见切り 盾    | 回避之盾   | 2  | 8    | 见 | 敌人攻击时MISS率提升              |
| ドラゴンシールド | 龙焰之盾   | 5  | 8    | 龙 | 龙系怪物火焰攻击伤害减半              |
| キラーキウ 盾  | 奇古尼王之盾 | 10 | 50   | キ | 一定几率将伤害转移到周围的其他敌人身上       |
| ゲイズの盾    | 妖眼怪之盾  | 4  | 8    | ゲ | 防止妖眼怪的催眠术特技               |
| 重装の盾     | 重装之盾   | 9  | 55   | 重 | 满腹度消耗速度倍增                 |
| 使、舍ての盾   | 使舍之盾   | 20 | 10   | 舍 | 每承受一次攻击盾强度-1              |
| 风魔 盾     | 风魔盾    | 12 | 70   |   | 无                         |
| ラセン 风魔の盾 | 螺旋风魔盾  | 50 | 99   |   | 无                         |

#### 【Wi-Fi 联机限定】

|           |        |   |    |   |                        |
|-----------|--------|---|----|---|------------------------|
| 金の盾改      | 金盾改    | 2 | 40 | 金 | 防止盾被腐蚀                 |
| バトルカウンター改 | 反击盾改   | 2 | 40 | バ | 反弹部分物理攻击               |
| 皮甲の盾改     | 皮甲盾改   | 2 | 50 | 皮 | 防止盾被腐蚀 合成后无效 满腹度消耗速度减半 |
| 地雷ナバリの盾改  | 防地雷之盾改 | 3 | 40 | 地 | 爆弹 地雷伤害减半              |
| 木甲の盾改     | 木甲盾改   | 3 | 25 |   | 无                      |
| 青铜甲の盾改    | 青铜甲盾改  | 4 | 60 |   | 无                      |
| ドラゴンシールド改 | 龙焰之盾改  | 5 | 40 | 龙 | 龙系怪物火焰攻击伤害减半           |
| 重装の盾改     | 重装之盾改  | 9 | 80 | 重 | 满腹度消耗速度倍增              |

**TIPS** トウハ系怪物会伪装成道具或金钱 不过变成钱时在拾取时不会发光稍有不同。



腕轮

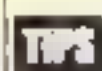
| 日文名称     | 中文名称   | 售价    | 买价   | 效果                                                        |
|----------|--------|-------|------|-----------------------------------------------------------|
| 远投の腕轮    | 远投之腕轮  | 3000  | 900  | 投掷道具时直线无限远 可贯通墙壁和怪物                                       |
| トレイソリの腕轮 | 防吸魂之腕轮 | 3000  | 900  | 防止吸魂系怪物的特殊攻击                                              |
| 混乱よりの腕轮  | 防混乱之腕轮 | 3000  | 900  | 防止进入混乱状态                                                  |
| サビよりの腕轮  | 防锈之腕轮  | 3000  | 900  | 防止武器和盾被腐蚀                                                 |
| 毒よりの腕轮   | 防毒之腕轮  | 3000  | 900  | 防止中毒                                                      |
| 眠りよりの腕轮  | 防眠之腕轮  | 3000  | 900  | 防止进入睡眠状态                                                  |
| 咒、よりの腕轮  | 防诅咒之腕轮 | 3000  | 900  | 防止装备 道具被诅咒                                                |
| 通过の腕轮    | 通过之腕轮  | 5000  | 1500 | 可发现隐藏的通路 可在水路上行走                                          |
| ノセ流しの腕轮  | 流失之腕轮  | 5000  | 1500 | 每隔一定回合自动卸下身上道具                                            |
| ワナ師の腕轮   | 陷阱师之腕轮 | 5000  | 1500 | 怪物会受到陷阱的伤害 可拾起陷阱并设置 陷阱师状态直接杀掉敌人经验值只有1, 用陷阱杀敌才<br>[图鉴第65页] |
| 回復の腕轮    | 回复之腕轮  | 5000  | 1500 | 每回合回复5点HP 满腹度消耗速度倍增                                       |
| しあわせの腕轮  | 幸福之腕轮  | 5000  | 1500 | 每回合经验值增加1点                                                |
| まもり、腕轮   | 守护之腕轮  | 5000  | 1500 | 承受的伤害值降低                                                  |
| 透視の腕轮    | 透视之腕轮  | 8000  | 2400 | 可看到道具和怪物的位置                                               |
| 値切りの腕轮   | 折价之腕轮  | 8000  | 2400 | 在店内购物付款时选否可享受半价优惠                                         |
| 会心の腕轮    | 会心之腕轮  | 10000 | 3000 | 50%几率使出会心一击 满腹度消耗速度倍增                                     |
| 痛恨の腕轮    | 痛恨之腕轮  | 10000 | 3000 | 敌人攻击时50%几率伸出痛恨一击                                          |
| 识别の腕轮    | 识别之腕轮  | 30000 | 9000 | 自动识别拾起的道具                                                 |

【Wi-Fi 联动限定】

|        |        |   |   |                      |
|--------|--------|---|---|----------------------|
| 幸運の腕轮  | 幸运之腕轮  |   |   | 幸福之腕轮 + 折价之腕轮的复合效果   |
| 商人の腕轮  | 商人之腕轮  | - | - | 识别之腕轮 + 折价之腕轮的复合效果   |
| 乱毒の腕轮  | 乱毒之腕轮  |   |   | 防混乱之腕轮 + 防毒之腕轮的复合效果  |
| 乱梦の腕轮  | 乱梦之腕轮  |   |   | 防混乱之腕轮 + 防眠之腕轮的复合效果  |
| 吸乱の腕轮  | 吸乱之腕轮  | - |   | 防混乱之腕轮 + 防吸魂之腕轮的复合效果 |
| 会投の腕轮  | 会投之腕轮  | - |   | 远投之腕轮 + 会心之腕轮的复合效果   |
| 吸毒の腕轮  | 吸毒之腕轮  |   |   | 防毒之腕轮 + 防吸魂之腕轮的复合效果  |
| 毒梦の腕轮  | 毒梦之腕轮  | - |   | 防眠之腕轮 + 防毒之腕轮的复合效果   |
| 吸梦の腕轮  | 吸梦之腕轮  | - | - | 防眠之腕轮 + 防吸魂之腕轮的复合效果  |
| 超回復の腕轮 | 超回复之腕轮 |   |   | 回复之腕轮 + 幸福之腕轮的复合效果   |
| 狂战士の腕轮 | 狂战士之腕轮 | - | - | 回复之腕轮 + 会心之腕轮的复合效果   |

巻物

| 日文名称     | 中文名称    | 名称日语   | 售价   | 买价  | 效果                         |
|----------|---------|--------|------|-----|----------------------------|
| 大崩れの巻物   | 大崩之卷物   | おおぞろ   | 2000 | 600 | 整层迷宫墙壁消失, 变成一个大房间          |
| 混乱の巻物    | 混乱之卷物   | こんらん   | 300  | 90  | 房间内敌全体10回合内混乱状态            |
| おにどりの巻物  | 饭团之卷物   | おにぎり   | 1500 | 450 | 可将指定的道具变成大饭团               |
| 真空斬りの巻物  | 真空斩之卷物  | じん ざりり | 1000 | 300 | 房间内敌全体30~40点伤害             |
| ハクスイの巻物  | 沉睡之卷物   | ハクスイ   | 300  | 90  | 房间内敌全体15回合内睡眠状态 醒来后2倍速     |
| 連鎖の巻物    | 连锁之卷物   | れんき    | 1000 | 300 | 房间内怪物移动时连锁数不会下降            |
| 敌加速の巻物   | 敌加速之卷物  | こきかそく  | 200  | 60  | 该层迷宫已出现的全部敌人行动速度提升一个级别     |
| 迷子の巻物    | 迷子之卷物   | まいこ    | 300  | 90  | 忘记迷宫形状和发现的陷阱位置             |
| 识别の巻物    | 识别之卷物   | りきふ    | 300  | 90  | 识别全部道具 降低几率从自己身上掉落内外的所有道具  |
| あかりの巻物   | 明亮之卷物   | あかり    | 300  | 90  | 可看到迷宫形状 怪物和道具的位置           |
| 拾えりの巻物   | 禁拾之卷物   | ひろえり   | 300  | 90  | 该层迷宫内无法拾起道具 效果持续整层         |
| くちくしの巻物  | 禁口之卷物   | くちくし   | 500  | 150 | 该层迷宫内无法进食卷物和吃东西 效果持续整层     |
| まじいの巻物   | 驱邪之卷物   | まじい    | 500  | 150 | 解除任意一个道具的诅咒状态              |
| 自爆の巻物    | 自爆之卷物   | じばく    | 500  | 150 | 以自身为核心爆炸 自己与周围2格内角色HP减半    |
| 天の恵みの巻物  | 苍天恩惠之卷物 | てんのめぐみ | 800  | 240 | 已装备的武器强化值+1 低几率+3 同时解除诅咒状态 |
| 地の恵みの巻物  | 大地恩惠之卷物 | ちのめぐみ  | 800  | 240 | 已装备的盾强化值+1 低几率+3 同时解除诅咒状态  |
| バフアップの巻物 | 力事提升之卷物 | バフアップ  | 1000 | 300 | 攻击力提升 效果持续整层 多数使用效果叠加      |
| ワナの巻物    | 陷阱之卷物   | ワナ     | 1000 | 300 | 该层迷宫内陷阱大量增加                |
| ワナかけの巻物  | 陷阱启动之卷物 | ワナかけ   | 1000 | 300 | 浮空系怪物也会受到陷阱伤害              |



装备陷阱师腕轮时, おにどりのワナ可让“妖怪にどり见习, +系”升级  
 ビのワナ可让“おにぎり 升级 咒いのワナ可让“おにぎり, +系”升级



| 日文名称     | 中文名称    | 白纸写法   | 售价    | 买价   | 效果                                                                                                                                                     |
|----------|---------|--------|-------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| メッキの巻物   | 镀金之卷物   | メッキ    | 2000  | 600  | 给已装备的武器和盾牌上保护层防止被腐蚀                                                                                                                                    |
| 吸い出しの巻物  | 吸出之卷物   | すいだし   | 1500  | 450  | 吸出壶内道具                                                                                                                                                 |
| 白紙の巻物    | 白纸之卷物   | はく     | 5000  | 150  | 写上想要的卷物 就可发挥该卷物的效果 前提是要读过 次                                                                                                                            |
| モンスターの巻物 | 怪物房间之卷物 | モンスター  | 200   | 60   | 进入怪物房间 出现大群怪物 若是未付钱或偷盗时 则出现警卫队                                                                                                                         |
| ノブサイの巻物  | 天诛全族之卷物 | ノブサイ   | 30000 | 9000 | 投掷命中时该系所有怪物不再在此次冒险中出现 次冒险只能根绝 一个系列 如果根绝一个后再根绝另一个系列, 则前一个会复活                                                                                            |
| 困った時の巻物  | 困时之卷物   | こまったとき | 2000  | 600  | HP全回复 并附加以下一个效果 1 接有两个以上怪物时怪物全部被定身(不承受攻击效果永续); 2 满难度为0时回复100点; 3 身上的装备诅咒状态全解除; 4 混乱、失明、笨口、笨拙道具等异常状态全解除; 5 所持金为0时, 约3000-6000G入手。(注 当满足多种情况时 优先度根据序号排列) |

### 杖

注 以下价格是使用次数为0的基本价格 实际价格=基本价格+基本价格×使用次数×10 (例如“一时しのぎの杖(5)”的实际售价=500+500×5×10=1500) 若是诅咒状态要减少10%, 下面的壶价格同样。

| 日文名称    | 中文名称   | 售价   | 买价  | 效果                                         |
|---------|--------|------|-----|--------------------------------------------|
| 一時しのぎの杖 | 权宜之杖   | 500  | 150 | 使用对象被定身并被送至楼梯处                             |
| 加速の杖    | 加速之杖   | 700  | 210 | 使用对象行动速度提升 一个级别                            |
| 回復の杖    | 回复之杖   | 1200 | 360 | 回复对象50点的HP 对两系怪物给予50点伤害                    |
| かなしばりの杖 | 缚身之杖   | 1500 | 450 | 使用对象被定身, 效果永续                              |
| ふき飛ばしの杖 | 吹飞之杖   | 500  | 150 | 将敌吹飞10格远并给予5点伤害 碰到障碍物会停止 碰到其他敌人时 该敌人受到5点伤害 |
| 身代わりの杖  | 替身之杖   | 1500 | 450 | 将敌人变成西林的替身 其他敌人会优先攻击他                      |
| 雷光の杖    | 雷光之杖   | 2000 | 600 | 雷电弹自动追踪攻击房间内最近的敌人 造成20点左右伤害                |
| グレイ魔法の杖 | 骷髅魔法之杖 | 300  | 90  | 随机发生钱足(5回合) 混乱(10回合) 睡眠(5回合)、瞬移等效果         |
| しあわせの杖  | 幸运之杖   | 500  | 150 | LV+1 反弹魔法效果到自身时得500经验值                     |
| 不幸の杖    | 不幸之杖   | 500  | 150 | LV-1                                       |
| 場所替えの杖  | 换位之杖   | 700  | 210 | 与使用对象交换位置                                  |
| 痛み分けの杖  | 痛分之杖   | 1200 | 360 | 令敌人承受与西林同等的伤害                              |
| 封印の杖    | 封印之杖   | 1500 | 450 | 封印使用对象的特殊能力                                |
| ブタの杖    | 布夫之杖   | 3000 | 900 | 将敌人变成肉                                     |
| 転ばぬ先の杖  | 防摔之杖   | 1200 | 360 | 持有时不会摔倒 放入壶无效                              |
| 钱足の杖    | 钱足之杖   | 700  | 210 | 使用对象行动速度降低一个级别                             |

### 壶

| 日文名称    | 中文名称 | 售价    | 买价   | 效果                                  |
|---------|------|-------|------|-------------------------------------|
| 保存の壺    | 保存之壶 | 1200  | 360  | 保存除壶类以外的道具                          |
| 仓库の壺    | 仓库之壶 | 2500  | 750  | 将除壶类以外的道具送回溪谷仓库(仓库满时道具掉到地上)         |
| やりすごしの壺 | 回避之壶 | 1200  | 360  | 在壶内躲避20回合 向怪物投掷时能将其封在壶内20回合         |
| 底抜けの壺   | 无底之壶 | 2500  | 750  | 放入的道具会消失 壶打破出现害穴                    |
| 弱化の壺    | 弱化之壶 | 10000 | 3000 | 放入的武器、盾、杖的强度或使用次数每前进 一层减3, 金钱则是减30% |
| 识别の壺    | 识别之壶 | 3000  | 900  | 识别放入其中的道具                           |
| 変化の壺    | 变化之壶 | 1200  | 360  | 放入的道具随机变成其他道具                       |
| 合成の壺    | 合成之壶 | 5000  | 1500 | 合成同类道具, 只限武器、盾和杖                    |
| 火薬の壺    | 火药之壶 | 10000 | 3000 | 打破会发生爆炸 以壶为核心周围8格内角色HP减半            |

有了保存之壶后 捡到的金钱尽量放入壶中 对付强敌时投掷壶类 效果极好 配合远投的腕轮 可对一直线敌人造成大伤害





| 日文名称   | 中文名称  | 售价    | 买价   | 效果                                                 |
|--------|-------|-------|------|----------------------------------------------------|
| アホくさい壺 | 普通之壶  | 1200  | 360  | 无特殊效果                                              |
| 割れない壺  | 不碎之壶  | 3000  | 900  | 永远打不碎的壶                                            |
| ガイ、ラの壺 | 加巴拉之壶 | 15000 | 4500 | 无特殊效果                                              |
| 背中の壺   | 背中之壶  | 1500  | 450  | HP和力量值全回复                                          |
| トトの壺   | 偷窃之壶  | 1500  | 450  | 可盗取正前方远处的非壶类道具。打碎后出现混乱状态的盗贼海狗                      |
| 魔物のるつぼ | 魔物之壶  | 1500  | 450  | 放出与壶容量等同数量的怪物。先制攻击。打碎壶放出的怪物是混乱状态                   |
| 強化の壺   | 强化之壶  | 10000 | 3000 | 放入的武器、盾、杖的强度或使用次数每前进一层加1（返回之两阶层无效），金钱则是增10%，最高9999 |

## 草/种

| 日文名称    | 中文名称   | 售价    | 买价   | 效果                                           |
|---------|--------|-------|------|----------------------------------------------|
| 胃拡張の种   | 胃扩张之种  | 1000  | 300  | 满腹度最大值+10                                    |
| 胃縮小の种   | 胃缩小之种  | 1000  | 300  | 满腹度最大值-10                                    |
| ト、フォ、ン草 | 龙焰草    | 800   | 240  | 前方一直线龙焰攻击                                    |
| めぐすり草   | 眼药草    | 600   | 180  | 可看到透明的怪物和陷阱位置                                |
| 杂草      | 杂草     | 50    | 15   | 无特别效果                                        |
| 药草      | 药草     | 300   | 90   | HP回复25点，+HP全满时最大值+1。投掷给幽灵系怪物给予25点伤害          |
| 弟切草     | 弟切草    | 600   | 180  | HP回复100点。混乱状态解除。+HP全满时最大直+2；投掷给幽灵系怪物给予100点伤害 |
| どく草     | 毒草     | 800   | 240  | 力量值-1，HP-5                                   |
| 毒消し草    | 消毒草    | 300   | 90   | 使用后力量值回复。若根据给予1、1大相手怪物可造成伤害                  |
| くねくね草   | 降级草    | 800   | 240  | LV-1                                         |
| 不幸の种    | 不幸之种   | 1500  | 450  | LV-3                                         |
| 超不幸の种   | 超不幸之种  | 10000 | 3000 | HP和LV降为1                                     |
| キラー族の种  | 奇古尼族之种 | 5000  | 1500 | 30回合内西林行动不变，利。对敌对同伴无差别攻击；投掷给敌人时他们会攻击同伴       |
| 命の草     | 生命草    | 1000  | 300  | HP最大值+3                                      |
| 力加いの草   | 力量草    | 800   | 240  | 力量值上限+1，力量值未满时回复1点                           |
| どく消し草   | 消毒草    | 300   | 90   | 解毒。回复力量值                                     |
| 无敌草     | 无敌草    | 3000  | 900  | 20回合内无敌状态                                    |
| 混乱草     | 混乱草    | 1000  | 300  | 10回合内混乱状态                                    |
| 睡眠草     | 睡眠草    | 3000  | 900  | 5回合内睡眠状态                                     |
| 复活の草    | 复活草    | 5000  | 1500 | 自动复活1次。放入壶内无效。复活后变成幼体                        |
| くあせ草    | 幸运草    | 1500  | 450  | LV+1                                         |
| 天使の种    | 天使之种   | 10000 | 3000 | LV+3                                         |
| 物忘れの草   | 失忆草    | 4000  | 1200 | 所有道具变为未识别状态                                  |
| 消え去り草   | 隐身草    | 4000  | 1200 | 20回合内透明状态，敌人与NPC无法看到自己                       |

## 饭团

| 日文名称    | 中文名称  | 售价  | 买价  | 效果                                                                                          |
|---------|-------|-----|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| おこしり    | 饭团    | 150 | 45  | 满腹度回复50点。满腹度全满时最大值+4                                                                        |
| 大きなおこしり | 大饭团   | 300 | 90  | 满腹度回复100点。满腹度全满时最大值+5                                                                       |
| 巨大なおこしり | 巨大饭团  | 400 | 120 | 满腹度全回复且满腹度最大值+7                                                                             |
| くさのおこしり | 腐烂的饭团 | 50  | 15  | 满腹度回复30点；随机附加混乱、睡眠、失明、力量值-3，LV-1等负面效果                                                       |
| 特制おこしり  | 特制饭团  | 300 | 90  | 满腹度回复30点。随机附加HP完全回复。力量最大值+1，LV+1。锁定满腹度（永续）、不眠（永续）、毒无效（永续）、可看到迷宫地形且步行时不吵醒休憩中的敌人。识别拾起的道具等正面效果 |

## 矢

| 日文名称 | 中文名称 | 售价  | 买价 | 效果                |
|------|------|-----|----|-------------------|
| 木の矢  | 木箭   | 10  | 3  | 最普通的箭，杀伤力一般       |
| 鉄の矢  | 铁箭   | 50  | 15 | 杀伤力较高的箭           |
| 銀の矢  | 银箭   | 100 | 30 | 一直线无限贯通攻击，杀伤力逊于铁箭 |



# A HAPPY NEW YEAR 2007



GBA上的原创作品“《洛克人EXE》系列”可以说是系列少见的既叫好又叫座的游戏。不仅为“《洛克人》系列”所涉及的游戏形式从ACT向RPG领域开拓了一片新的天地，也为喜欢“《洛克人》系列”的玩家带来新的感动。从其在GBA上共发售了6作这一数字上来看，就能知道该系列是多么地受玩家喜爱。当然，这自然也离不开游戏本身的高素质。

时代变迁，随着主机的更新，Capcom也在“《EXE》系列”的基础上，为NDS平台打造了这款全新的游戏——《流星洛克人》。游戏不仅故事大背景继承了“《EXE》系列”，就连战斗和游戏中也能找到一些《EXE》的影子。但在玩过之后又会发现与“《EXE》系列”的不同，不仅在战斗上做了巨大的调整，并且更加注重细节，使得原本就相当完善的战斗部分，变得更加充满乐趣和挑战。全新的时代，全新的故事，全新的洛克人。准备好迎接新的挑战了么？一起去续写友情与冒险的故事吧。

NDS 流星洛克人  
2006年12月14日

## 基本操作

|         |                       |
|---------|-----------------------|
| 十字键     | 移动                    |
| A键      | 确定                    |
| B键      | 取消                    |
| X键      | 系统菜单                  |
| Y键      | 购物/取钱                 |
| L键      | 与战争洛克交流               |
| RM键     | 在电波机上进入电波世界/从电波世界直接离开 |
| START键  | 游戏选项/跳过剧情对话           |
| SELECT键 | 切换上屏所显示的信息内容          |
| 触摸屏幕    | 点击登陆电脑/菜单选项可以直接点击选择   |

## 战斗操作

|        |                    |
|--------|--------------------|
| 十字键    | 移动                 |
| ↓键     | 锁定攻击               |
| A键     | 攻击                 |
| B键     | 取消                 |
| Y键     | 防御                 |
| START键 | 暂停游戏/可选择使用芯片视角是否变化 |
| 触摸屏幕   | 可以更换攻击范围晶片         |



## 同伴联结系统

本作中相当重要的系统。在与朋友达成同伴联结后，不仅能获得同伴给予自己的附加能力，在芯片组中还会出现一张同伴头像的特殊卡，战斗中能够从朋友所设置的8张卡片中随机选取一张使用。而与现实中的玩家进行联结的话更能够使用其他版本的变身能力，并继承其SP战斗时间。如果实在感觉无法速杀SP级的敌人，却又烦恼MEGA芯片威力太小的话，找个厉害的朋友联结或许能得到意外的惊喜。



## 战斗系统

虽然游戏继承于“EXE”系列的战斗模式，但在本质上却有着巨大的变化。战斗时不光是视角变化，更可以说视角变化的最大原因就是为了解适应战斗系统的调整。最明显的一点变化就是只能左右移动。是的，你没看错，只能左右移动。初上手时可能非常不习惯，而且会感觉战斗难度很大。但新加入的锁定攻击却一定程度上弥补了不能前后移动所带来的问题。而移动攻击的瞬间更为战斗带来了新的躲避技巧。而其他方面，诸如洛克炮的调整则显得更为人性化。不攻击的时候会自动积蓄力，蓄力完成即可释放更大伤害的攻击。而按住B键更能做连续射击。这些都使得洛克炮的实用性大为提升。

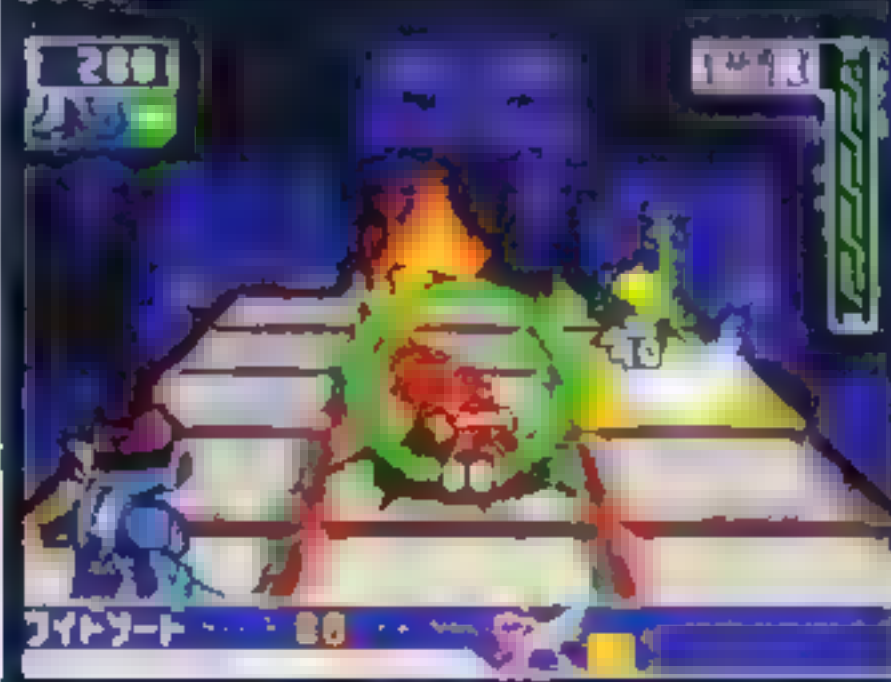


## 防御

防御在游戏中也是相当重要的能力。由于战斗时只能左右移动，因此当面临复数敌人同时进攻，以及某些大范围的攻击时就必须依靠防御才能躲避。

## 锁定攻击

由于本作在战斗中只能左右移动，而敌人却可以在战斗舞台上任意行动，因此剑系等大部分近距离攻击的芯片在普通情况下就显得失去了意义。此时就需要借助锁定攻击。在战斗中随时按方向键“下”，就会对正前方以及左上及右上三条直线上的敌人进行锁定。锁定敌人后使用芯片，电脑就会自动移动到最适合的攻击位置进行攻击。因此如何利用好锁定攻击就成了本作最重要的战斗技巧。



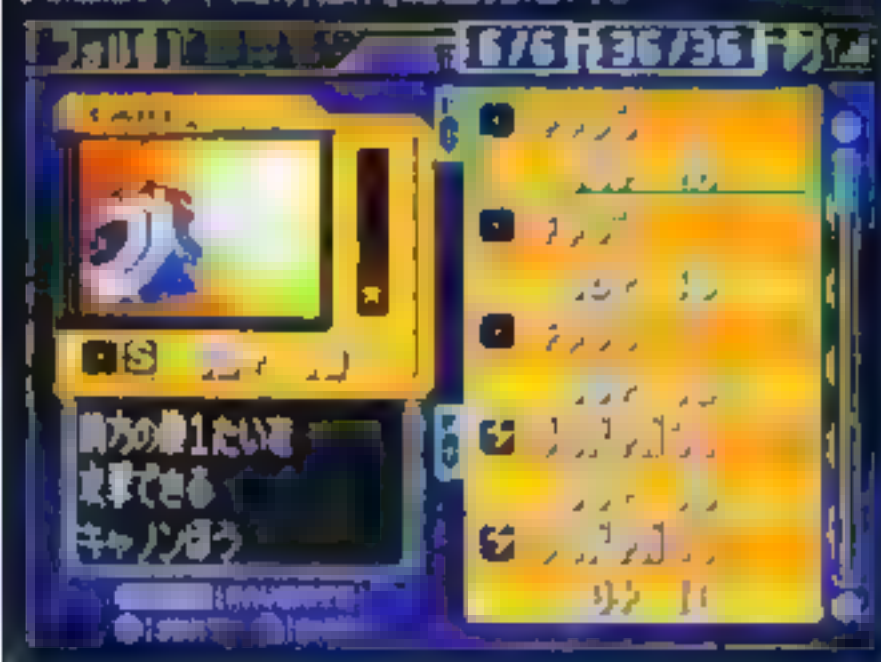
## 反击

在能量槽蓄续力过程中，在敌人攻击的瞬间用普通芯片击中敌人的话不仅能令敌人暂时麻痹，更可以得到反击奖励。从自己的卡组中随机抽取一张反击芯片加入手中。因此抓住反击的机会是快速取胜的关键。要注意的是能量槽满了之后即使反击成功也不会得到额外的奖励。



## 战斗芯片

游戏保留了《EXE》系列的战斗芯片，但取消了除此之外近乎所有的设定。就连战斗时芯片的抽取也做了重要的改革。普通状态下，同一行的两张芯片可以同时选择，也可以选择同种类的芯片。白色的芯片可以和任意芯片搭配选择。不过如果仅仅是这样设计的话，战斗势必变成一个漫长的过程。因此游戏还加入了「调查芯片组」的设计。在调查芯片组的时候按SELECT，可以从卡组中选择任意六张芯片。被选择的6张卡会成为白色芯片。不仅如此，「调查芯片组」中的六张卡片还会在和你说成同样联结的朋友那边出现。通过这一点，可以用到其他版本中的所独有的部分芯片。



## 星之力

在游戏中期剧情获得的能力，可以使用星之力与神兽进行融合，获得更加强大的战斗力。使用星之力必须先战斗中抽取到对应的芯片。选择后再进入战斗即可进行变身。变身时同一行的芯片也可以同时选择。星之力攻击的形式也会发生变化。成功反击后更会追加SFB反击。威力丝毫不逊色于GIGA级别的战斗芯片。例如在木龙版中的SFB反击是全场地100%的木属性反击。秒杀普通敌人丝毫不在话下。变身时并没有时间限制，但是会改变自身的属性。此时如果被相克属性所攻击到的话，便会变回普通形态。

## 支线任务

本作依旧保留了《EXE》中的任务系统。不过与以前的任务板不同。这次接任务的方式是要进入别人的终端调查后才能接受的。确认接受后会

收到该人物发来的任务说明。支线任务与游戏故事无关。但是在这些任务中往往可以获得许多好的装备和道具。因此时间还是有必要认真进行一番探索的。

# 通信开始!《流星洛克人》攻略始动

220X年 为了更进一步研究宇宙 实现人类探索未知的愿望 日本国家机关NAXA 宇宙航空研究开发机构 制造了大型宇宙空间站——「流星」，作为搭载了人类梦想的这个空间站 耗费了巨大的人力与财力 并集结了大量的优秀科学家与学者 但出乎所有人意料的是 这个空间站却在某一天因不明原因的与地面失去了联系 并且在宇宙中失去了踪影。虽然NAXA一直在调查此事件 但却始终没有结果，而原本的探索计划也不得不无限期的延迟。就这样，3年的时光过去了。





“自从大吾前辈失踪，已经有3年时间了。”男子说到。

“是啊。时间过得真的是很快。”面前的女子回应着。

“对了，大吾先生的儿子现在应该是五年级学生了吧？”

“但还是和以前一样，总不肯去学校。”

说话间，一个男孩从里屋走了出来，像没有见到客厅里的人一样，径直往门口走去。

“你要去哪？家里来客人了，来打声招呼吧。”女子对他说道。男孩依旧面无表情地走到两人面前。

“这位是NAXA的研究员——天地守先生，曾经是你爸爸的学生哦。”

虽然天地很热情地向男孩闲聊着他可能感兴趣的话题，但男孩只是很简单地应答着。

“向天地先生自我介绍下吧。”妈妈说到。

“星河昴……”

“昴，不错的名字啊。对了，今天来拜了有东西要给你，ヒンライサ——这副镜是你爸爸的东西，也许对你有帮助，相信你会喜欢的。”说着，拿出一副风镜一样的东西。

“爸爸的……”昴接过ビジライザー后想了一会，立刻把它戴了起来。“谢谢！”在说到爸爸的时候，昴的脸上似乎有了一点表情。

“昴，你要去哪？”妈妈问到。

“去后山看星星。”

“这里还有个东西要给你，是你的个人终端。你已经到了能使用的时候了，快启动吧。一定有很多人等着和你联结成同伴呢！”

“反正也没有能和我结成同伴的人，不过那也并不重要……妈妈，我出去了。”昴说完不顾两人的回答，就直接出门了。

来到镇子右边的楼梯处，遇到了班委员长白金露娜(ルナ)以及助手牛岛冈太、最小院キザヲ三人。白金露娜对于昴长期不来学校提出“整改”要求，不过昴显然不想和他们多说话，应付了几句后独自上山了。

上山后收到了白金露娜的来电，因为昴没来学校，错过了对ブラザー系统的讲解。没办法，只好由“喜欢助人”的委员长来对昴进行现场教学。当看到昴没有一个同伴后，只有自己和昴暂时达成联结进行说明，并让昴输入自己的个人说明和秘密。随便输入即可，最后还不忘叮嘱昴记得来学校。

在后山的平台上，昴一个人对着星空自言自



语，把刚才遇到天地守以及得到ビジライザー的事告诉不知道身在何处的父亲。已经记不清那样的情况已经持续了多久，但昴然已经习惯了这样寄托自己的感情，仿佛父亲就在自己的身边。

“戴上ヒンライサ的话，会不会看见某些看不到的东西，也许能见爸爸……”不过很快，昴就失望了，因为ヒンライサ并不能让他看到任何不同的东西。“爸爸，你到底在哪里……”

但就在昴准备摘下它的时候，突然收到强烈的信号，并且从声音强度判断，什么东西正在逐渐靠近。很快，一道白光闪过，不知道什么东西重重地击中了昴。当昴从地上爬起来的时候，惊讶地发现眼前站着不知道是什么生物的奇怪东西。而昴也似乎本能地感觉到那怪物在注视着自己。

“真是奇怪啊，这个星球的人应该在宇宙中波动的我才对。”蓝色的奇怪生物说着。

“怪——怪物？难道是梦吗？”昴一紧张，摘下了ヒンライサ，却发现刚才的景象消失了。而再次戴上后，发现之前的怪物依旧站在自己的面前。

“原来如此，是那副眼镜的关系，才让你可以看见电波。”

“你……到底是谁？”

“我的名字是ウォーロック，叫我洛克(ロック)就可以了。正如你所见，我的身体是电波构成的，人类的眼睛是无法看见的。但你那副眼镜却可以看见电波世界。知道了吗？星河昴！”

“为什么宇宙人会知道我的名字？”

“那是因为一个地球人。”

“地球人？难道是爸爸？爸爸现在到底在哪里？”

交谈中，突然传来巨响，昴转身一看，原来是边上的模型火车从铁轨上移动了下来，挡住了下山的道路。

“啊！火车自己在动！”



“动作还真快啊。不用担心，那不过是FM星上的病毒造成的。不过放任不管的话这个城镇会有麻烦。要想消灭它们也并不难，只要用我的力量，进入电路将它们清除就可以了。”

“镇上的人会有危险。我要怎么做？”昂焦急地问道。

“寻找橙色的电波点。然后进入电波世界就可以遇见它们了。”

昂四处看了一下，发现不远处确实有一个橙色的环状电波点。昂冲了过去。

“电波变化。开始。通信开始。”

当昂睁开眼睛的时候，眼前的景象再次让他感觉像是在做梦。不仅自己的身体发生了变化，平时的城市现在也在自己的脚下。仿佛自己已经飞了起来。在旁白的解释下，昂才知道自己已经进入了电波世界。现在不是惊讶的时候，让模型火车恢复正常才最重要。沿着电波道路往右下方前进，来到离模型火车最近的地方，发现模型火



车的速度超。同样有橙色的电波点。名克会告诉昂如何进入其电路。

## CHECKPOINT

本作进入电路的方式比较特别。首先要进入电波世界。然后会发现所有可以登陆入的电路上方都有一个橙色的电波点。只要点击即可进入电路。不过并不是在可见范围内点击就可以进入的。必须在某个特定的位置接近该点后，会发现其在闪光。这时点击它就能进入电路了。但也有很多可以进入的电路需要在现实世界调查后才会出现电波点。好好探索一下吧。

一进入其中，果然发现一个不同于普通电波程序的奇怪程序，这应该就是名克所说的病毒了吧。虽然是第一次战斗，但在旁白的指导下，很轻松的就消灭了所有敌人。

## CHECKPOINT

战斗教学。名克会教授玩家本作的战斗系统。选择规则与反击系统。无论有没有玩过GBA上的《宝可梦》系列，都有必要好好熟悉一下新的战斗系统。

解决了病毒后，模型火车恢复了正常。昂在旁白的指引下，来到了下一个电波点。在旁白的指引下，昂来到了下一个电波点。在旁白的指引下，昂来到了下一个电波点。

## PHASE

2

## 我的名字是“洛克人”

灰白清晨，昂依然没有去学校的想法，不顾时间依旧睡着懒觉。直到闹钟响起，他才不情愿地起床。虽然昂不想去学校，但名克似乎很想上街去收集情报。面对无动于衷的昂，名克抱着昂，做出着终谜的手，硬是把他拖下了楼梯。昂没办法拒绝的样子，昂只有带着名克上街。在镇上和所有的路人对话。共5个人后，昂有点不耐烦了。但名克让昂进入路人的终端中进行一次调查。从镇上商店边上的电波点进入电波世界后，在下屏中点击路人头上的状态图标，就能查看到路人所配备的フエイバリット和个人说明。

从电波世界再次调查之前的5个人后，名克才告诉昂，它是感觉到有其他的FM星人存在才对路人的终端进行调查。因为它们也能像自己这样寄存在终端中，与人类在电波世界进行融合，并从某种程度上控制人类的行动。如果有人类被它们

利用的话会很危险。总之，名克会做调查了FM星人的信号，并让昂进入镇上的一些电路进行调查。

在街道左上角一辆黄色车辆的压路中，果然找到一个FM星人。通过战斗，敌人从电波世界离开了。看来果然已经有其他的FM星人来到地球，并且很可能已经有相当数量在人类社会中活动。

完成调查后，离开电波世界回家。在家门口又遇到了以露娜为首的一群人，内容无非又是问昂为什么不去学校的事情。露娜还让石头最大的网太来对昂进行威慑。不过名克却似乎受不了他们这样的场景，要给网太一个下马威。尽管昂极力反对，但名克还是控制昂的左手，把网太一拳打倒在地。看到这幕的露娜和露娜时语塞，而昂也不知所措，只有一边道歉，一边迎



进屋子。

后山上，露娜对冈太竟然被昂打倒，徒有一个巨大的外表感到非常气愤，认为他不配做自己的助手，并要和他取消同伴联结。说完便带着最小院离开了，把冈太一个人留在了后山上。冈太虽然不能接受露娜对自己的评价以及刚才的做法，但也只有承认自己的无能。这时一个奇怪的笑声在冈太的耳边响起，伴随着眼前一阵白光，一个红色的奇怪生物出现在了她的面前。

“我是来自FM星球的宇宙人，我的名字叫做オックス。冈太啊，想要获得更加强大的力量吗？嘿嘿嘿。”

另一万有，回到家乡的昂在批评了洛克的行为后，早早入睡休息了。（调查自己房间中的床即可。）

3天后，正在看电报新闻时听到了镇上发生的爆炸事故。在同洛克进行商量后，觉得很有可能与FM星人有联系，因此有必要进行一些调查。在来到后山上的平台时，又遇到了同样前来调查的露娜等人，只是这次不见冈太的身影。看到一人守在平台上的昂，露娜开始怀疑是不是昂搞出了最近事故。在一番解释下，露娜才勉强相信与昂无关。

“这个镇上的安全让我来保护。”露娜说完，继续调查去了。

等到昂下山的时候，一辆车驶来，并在自己的面前停下，从车上下来的又是露娜等人。看到冈太也在，昂为几天前的事向他道歉。

在露娜离开后，一人也准备结束调查回家，但此时冈太却被オックス控制，失去了意识，并被强行与之结合成了虫族形态，进入了货车的电路，控制其向准备回家的昂飞驰而去。看到露娜等人的车向自己迎面开来，昂一时不知所措，被迫着绕街道跑了好多个圈。在与露娜一番商量后，才知道冈太的异常举动。在与洛克商量后，昂准备

进入货车的电路，但是来到电波世界后，却因为车子的移动速度太快无法登陆。有什么办法可以让他停下来呢？联想到之前镇子上停着的黄色车辆，进入之前打倒FM星人的地方，消灭病毒后启动车辆，把它开到路口，挡住露娜等人货车的去路，才终于让它停了下来。

进入货车的电路，发现这里的道路大部分被甲子锁所挡住，必须先找到对应的程序才能打开它们。路上有不少道具，而且道路并不复杂，因此最好全部收集到。

### CHECKPOINT

这里的电路中有不少红牛，骑上去后，要在下屏出现提示时点击出现的图案，否则会算作失误。失误三次就会从牛背上被甩下来。回到该电路的起点，并损失100。要注意的是，二区电路中还有不少红牛要操作两次。

来到二区，发现露娜和最小院也被困在这里，被控制的冈太仍在疯狂的控制车辆，无论露娜怎么劝说都没有效果。此时，オックス出现在两人面前，几句话后，竟然对两人出手进行攻击。在从洛克那确认了对方就是FM星人后，事不自迟，必须尽快拯救露娜等人。

在这里，要先一路骑牛，拿到4个开门的数据后，从左上方的传送点回到人口附近，就能打开下层的门了。一路到头就能见到オックス了。交谈中，得知将不止它一个FM星人来到地球。虽说无益，还是先消灭它吧。

### CHECKPOINT

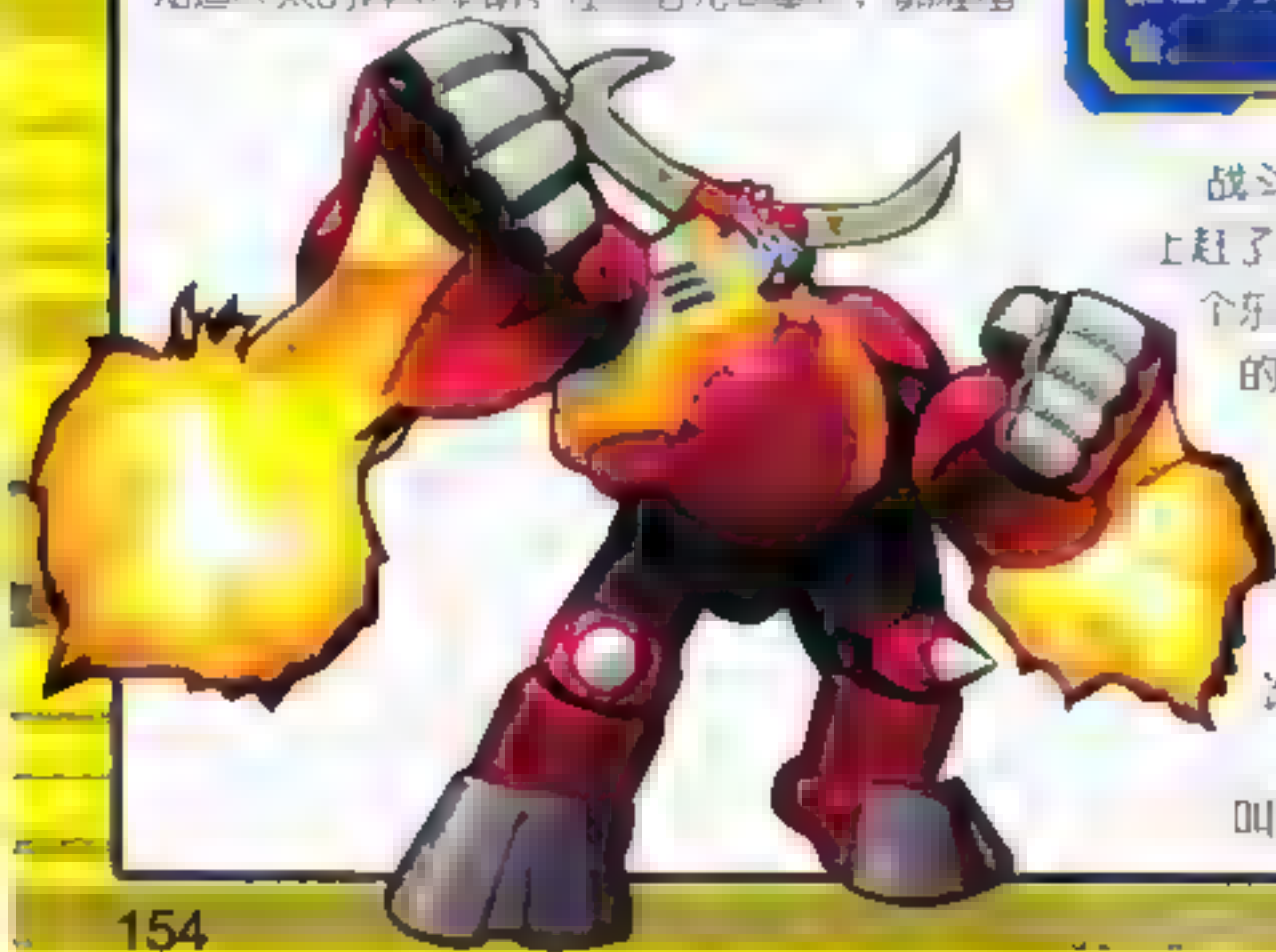
敌人的攻击基本为直线，很容易躲避。即使不能避，用战斗芯片破坏它的出招也是很好的办法。敌人还有一招后排喷射火焰的招数，如果不能破坏其出招的连射，只有使用防御才能躲避攻击。

战斗胜利后，终于把オックス从冈太的身上赶了出去。不过オックス消失时所提到的某个东西引起了昂的注意，但洛克却堵塞了昂的问题。

被救的人安全了，露娜第一恢复了意识，看到站在自己面前的人，露娜并没有认出那就是昂。

“你是——救了我们的人么？你是谁？”露娜问道。

“我——”昂犹豫了一下。“我的名字叫洛克人。”





几天后，昴正在后山的平台上看着天空。突然间，一个长着翅膀的人摇摇晃晃地向自己这边飞了过来。不过很快就从空中掉了下来，落在空地上。昴想上去看看个究竟，不过洛克提醒昴要小心，对方可能是FM星人。对于对方所背的飞行机械，洛克非常想调查个究竟。但却被对方所阻止。既然如此，那也没办法。

回到镇上，突然收到求助信号。不过昴并不想理会，但在洛克的强拉硬拽下，还是不得不答应去看个究竟。

## CHECKPOINT

在收到求助信号后，画面左上角会出现「HELP」字样，表示有人需要帮助。「HELP」字样的亮度越强，表示需要帮助的人距离自己越近。

在镇子左上方发现有俩个孩子的球挂在树上拿不下来，交谈中昴想到了刚才那个能“飞”的男人，于是答应帮忙把球取下来。回去找刚才的“飞人”，但却被严厉地拒绝了一通，心中似乎给人一种奇怪的感觉。没办法，既然不肯帮忙，就只有去找别人了。

在镇上找到一个有模型直升机的男人，也许可以帮忙把球取下来。没想到他却开出10000的租借费。不过还好是开玩笑。作为租借条件他希望昴能够去自动贩卖机买一罐果汁给他。来到商店边上的自动贩卖机前投下硬币，却遇到吃币……这时洛克说可能机器感染了病毒，于是电波化进入后果然在里面发现了病毒。消灭后，再次回到贩卖机前，这次终于得到了果汁。回去找那个男人，把果汁交给他后他也把模型给了昴。回去找小孩交谈后就可以控制直升机把球撞下来了。还得到了HP+10的谢礼，果然是好人有好报啊。

## CHECKPOINT

控制直升机的小游戏很简单，只要在下屏黑点四个方向键就能移动飞机，碰到球就能完成任务。

准备回家时，突然听到身后传来一个熟悉的声音。往回一看，原来是之前来过家中的天地守，正在调查前几天被FM星人控制的那个辆货车。上前交谈时，发现刚才那个在空中飞行的奇怪男人也走了过来。天地向昴介绍，那个男子是自己在NAXA的同事，名叫宇田海。天地向昴发出邀请，希望他明天能够去自己的研究所参观。反



正昴也不想去学校，考虑了一下便答应了。只是这一切被躲在一旁的最小院地听到了。对，天地回来“休息吧”。

另一方面，在天地的研究所中，宇田海在自己的实验室中对着屏幕自言自语。此时一个奇怪的生物正站在他的面前。自称是来自FM行星的キグナス，它曾亲眼见证了对方的来历，却仍在交谈中向其讲述了自己的过去。那个被人所偏爱的自己，那个被人所遗忘的自己。

第二天一早起床后，想到了和天地的约定。于是立刻赶往学校门口的车站。查看站牌后，发现巴士正要出发。于是昴上车离开这里，但却被露娜等人抓个正着。

昴一下车就看到天地正在等巴士，不过交谈几句，又一辆巴士开了过来。正当两人奇怪的时候，露娜三人从车上走了下来。露娜把昴推开，与天地打起了招呼，自称是昴的朋友，想一起前来参观。进入研究所，天地则准备向大家介绍这里，看到正在一旁站着的宇田海，于是再次向大家介绍了他。

自由活动后，与天地对话，得到边上博物馆的参观券，进入里面与所有人交谈，并且调查各个展示物和其面前的介绍铭牌。里面的房间暂时无法进入，完成后与天地对话，得到电梯的通行证。从左边进入电梯，一路来到天地的研究室。不过在大家参观这里的时候，宇田海却神秘地躲在房间的一角说着什么，并且很快从后门离开了。

参观完实验室后，天地准备再带一行人去参观模拟宇宙。回到之前的博物馆，与里面房间边上柜台里的人对话，得到宇宙服后，在天地的带领下，大家进入了模拟宇宙空间的无重力房间。

先和房间中的所有人对话，之后女导游会





向大家介绍这里所制作的一些宇宙天体。在观摩了地球、土星、流星雨等设施后，大家惊讶地发现宇田海出现在中央控制机械的顶上，而他竟然没有穿宇宙服就进入了这里。正当所有人想劝说他离开的时候，宇田海的身体发生了变化，如同之前同本被FM星人控制一般。洛克见状，立刻立刻转身。此时，宇田海旋转了起来，所有注视着其旋转的人也不由自主地在无重力空间中四处旋转漂浮。之后，宇田海便进入了中央控制器的电路中。

在洛克的指挥下逃过一劫的昂，向洛克询问着解决危机的办法。而当前唯一可以做的只有追踪宇田海进入中央机械。但昂四处观望了一下，却发现这个房间里没有电波点，只有去隔壁的展览馆。但来到左上方地球状的入口时却发现门被锁住了。与在一边旋转着的女导游对话，从她身上找了开门的钥匙，但在使用钥匙后仍无法开门，需要输入密码。根据程序的提示，在输入密码“8”之后终于打开了入口的大门。

从叫喊声中，大家进入了电波世界，却发现通往模拟宇宙房间的电波道路太弱无法通行。洛克说也许启动下方的机械会有用。抱着试一试的想法，昂进入了仪器的电路，在消灭里面的程序后强行启动了仪器。一串数据流出现在了昂的面前。沿路走到底，进入中央控制机械的电路。

一进入这里，就发现通往两区的道路被行星给挡住了，只有往左侧前进。当来到一片灰色的区域时，天上突然出现了许多的小天体向下坠落。无奈攻击不到它们，只好躲避着前进。再往前走，发现平台上有导弹可以使用，正好能用来



攻击天上的敌人。在下屏点住导弹往上划就能发射。成功消灭掉这里的两个敌人后，通往两区的道路就会打开。之后如法炮制，2区有3个导弹，3区则有4个。完成后就能遇到与キグナス融合了的宇田海。

### CHECKPOINT

敌人的攻击速度很慢，基本也属于直线攻击。尽管移动速度比起之前的BOSS有所增加，但仍然不算强敌，很容易抓住攻击间隙进行反击，因此很快就能取胜。

胜利后，大家终于恢复了正常，不过宇田海仍然没有放弃。好在天地可用自己的行动和话语打动了宇田海，伴随着他排除了心中的苦闷，附在其身上的キグナス也随即不见了踪影。

几个小时，宇田海终于醒了过来，所幸没有大碍。在那一行人也差不多到了结束旅程的时候了，尽管发生了一些事情，但都是一个值得让人难忘的回忆。

## PHASE

## 4

## 献给母亲的歌

又过了几天，当昂起床的时候，却发现名户不在自己的房间，而屋子里也找不到洛克的踪影。正在这时，门铃响了起来。走到玄关，谁知一开，就有一个神经紧张的大叔冲了进来。那见状大喊陆彦。这一喊反而让大叔紧张了起来，连忙向昂解释。原来他的名字是五田ヘイジ，是一名警察，来这里的目的是为了调查近来连续发生的奇怪事件。而他的家里却有着一种异常强烈的奇怪电波，因此才进入房中来调查。

“难道他说的是洛克？”说到电波，让昂突然想到了洛克。因此在面对对方的询问时，昂只有一一否认。没有找到线索的警察只好先暂时离开了。（镇上的BIG WAVE商店终于开张了，有足够钱的话不妨去采购下东西，在这里还能买到一张GGA芯片。）

担心洛克去向的昂，一路找到工厂，但只

过了几天依旧没有答案。不过在名户的工厂上，却发生了一件事。看着吉他女孩，女孩所弹奏的优美旋律让那大叔记起了自己来这里的目的。就在女孩直直的看着他时，女孩开始到了昂，停止了演奏。昂这时才回过神来，连忙称赞女孩的音乐。女孩告诉昂，那是自己为妈妈做的歌。两人闲聊了几句后，女孩便下山了。

这时，洛克的声音再次在昂的耳边响起。原来它为了调查其他的FM星人，所以自己一个人离开了一会。下山后，昂又看到刚才的警察正在不远处搜索信号，便连忙躲了起来。只见其走到自己身边停了下来，嘴里一直说着强烈的电波反应，但又奇怪周围没有任何特别的东西，只有继续思考。这时昂把之前所听到的告诉昂，昂也建议有必要调查一下他的个人终端。进入电波世界后，在商店边上的自动贩卖机旁找到了他，刚准



备进入其终端，没想到他却察觉到了异常的电波，打开了电波反射装置，想要强行进入的昂被反弹了回来。洛克又建议想办法让他“睡”一觉，这样就能有机会进入他的终端了。

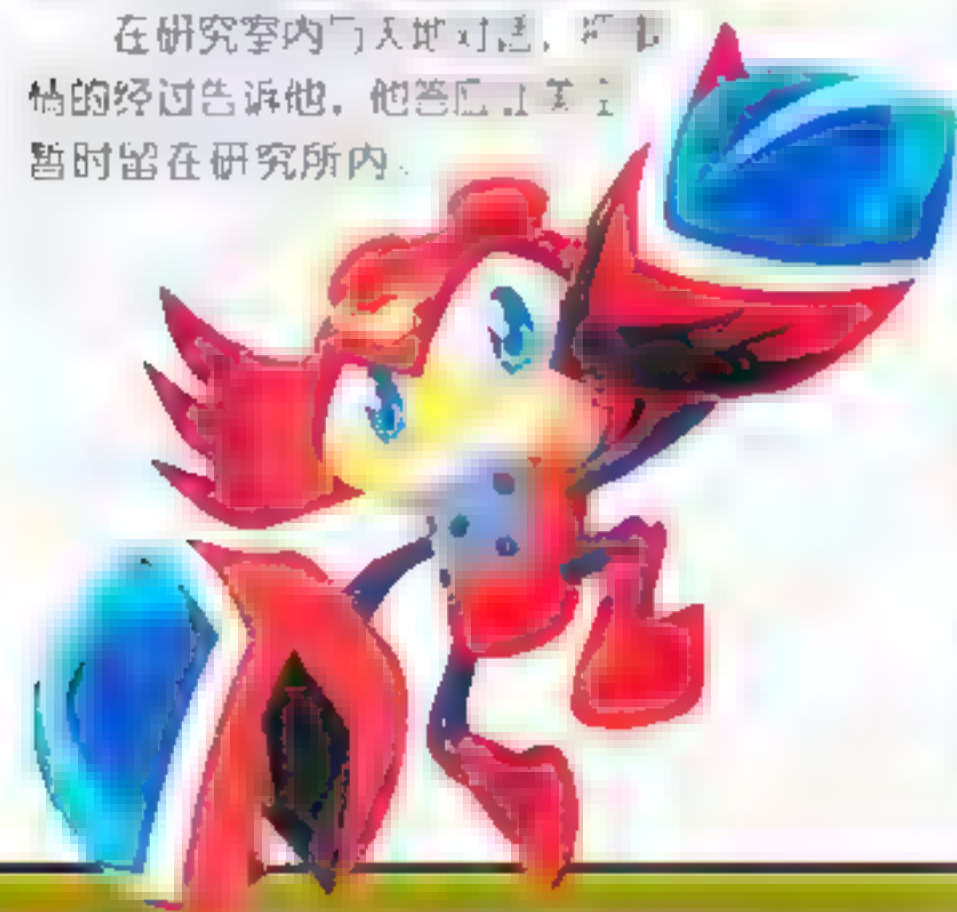
离开电波世界，在后山上找到一个投球机，不过却无法启动。与高高年的小孩对话，得知那个投球机是他的，但拒不告诉昂启动它的方法。进入其终端调查他的个人说明，发现他把启动投球机的装置放在了后山的椅子下面。在后山调查椅子，找到启动装置，把它放入投球机后再进入其电路，战斗后就启动好了。

这时昂去接近警察，引诱它来到后山上，在他靠近投球机后昂启动了投球机，一发把警察给打倒在地。（启动投球机后还要点一下屏的图标。）这回终于能够进入其终端了，在里面不仅发现了大量的调查数据，还记录着昂的名字。这时洛克强烈要求破坏其终端中的所有数据，虽然昂不同意，但还是被硬拖着完成了操作。醒来的警察发现终端中的数据全部消失，只有无奈的离开了。完成后就回家休息吧。

第二天，一大早又听到了铃声，走到玄关开门，这次是一个穿着西装的男人匆匆跑了进来，大喊美空的名字。交谈后得知他是美空的经济人，演唱会即将开始，如果再找不到美空的话演唱会就要完了。在这里没有发现美空后，他又匆匆赶去学校寻找了。

来到街上，收到了求助信号。在后山调查模型火车，原来发出求助信号的就是昨天遇到的弹吉他的女孩。而她正是之前的男人所在寻找的明星——响美空。昂把经纪人正在找她的事情转告了美空，但她却要求昂把自己藏起来，因为她不想自己的歌被人用来赚钱，但她的经纪人眼中却只有钱。说话间，经纪人叫喊美空的声音传了过来，两人连忙藏到火车后面。等经纪人走后，昂决定暂时把美空带去天地的研究所。

在研究室内与天地对话，将事情的经过告诉他，他答应让美空暂时留在研究所内。



不过当昂正准备离开的时候整个研究所却突然停电了，在调查了电波后，洛克告诉昂那是病毒所导致的，必须去电波世界把全部5个电磁场破坏掉才能恢复这里的电力。

去展览馆里登陆电波世界，在模拟宇宙和展览电波中各找到一个电磁场，还有一个在天地研究室内的电波里，调查电磁场时会发生病毒的战斗，胜利后就能消灭它们。

## CHECKPOINT

在大厅的电波中能够遇到一个螃蟹状的PM星人，与之对话可以选择是否与其对战。胜利的话可以得到其MEGA芯片，战斗难度不大，但其芯片却很好用，因此值得一试。以后它会一直在这边，随着剧情推进再来，会遇到更高级别的，并得到更强大的芯片。

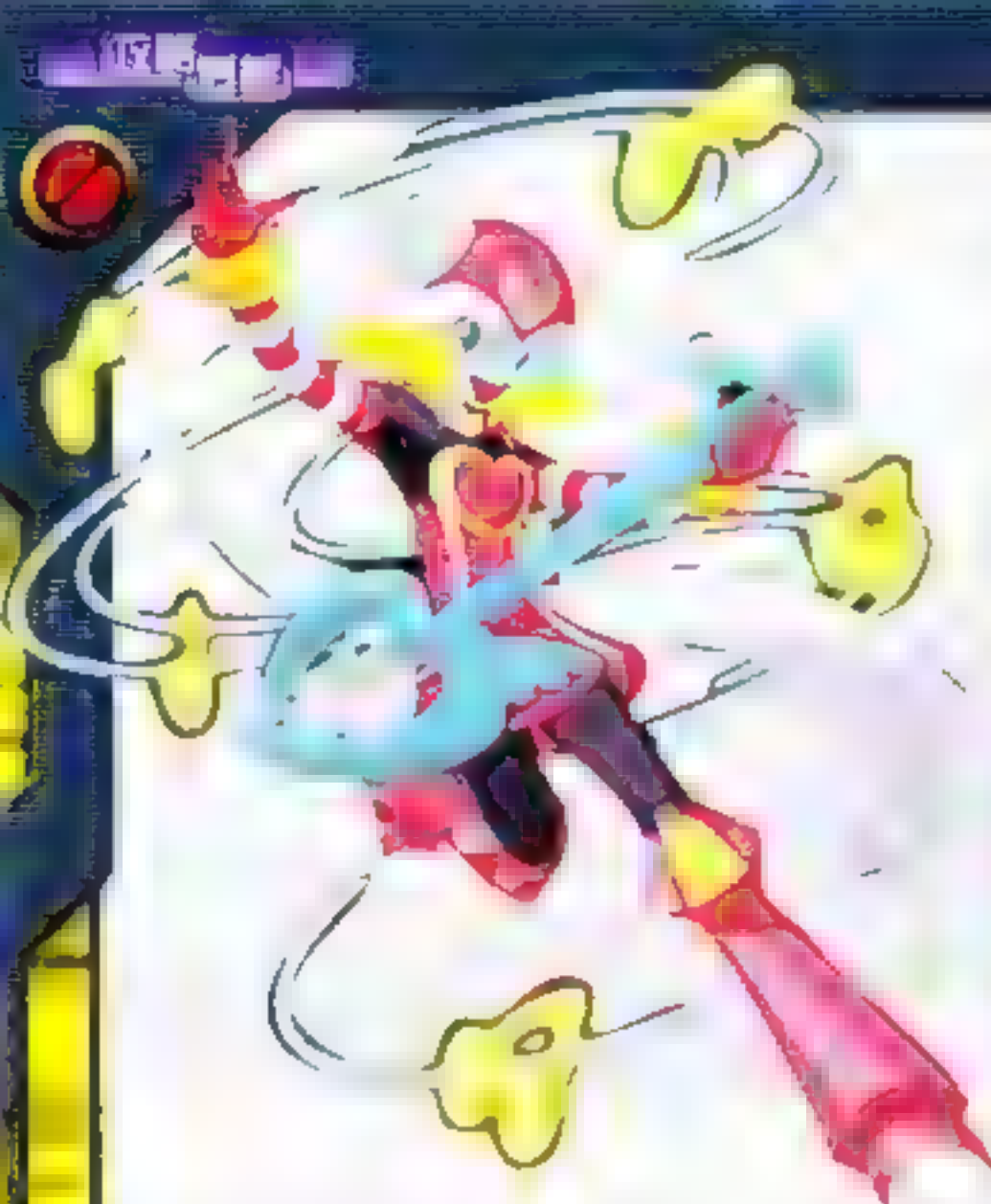
研究所恢复电力后，回研究所与美空对话，她说想和昂聊天，希望昂能去家里等她。从研究所的门口出去，来到屋上，美空也马上跟了上来，也许美空很感谢昂的帮助，把自己的烦恼对昂都说了出来，以及最重要的人过世的母亲。不过正当两人谈着的时候传来了天地的声音，随即美空的经纪人出现了屋顶上，企图强行把美空带走，昂不想阻止，但一个孩子怎么可能拦得住大人，被一把打倒在地上。也许是不想再给昂添麻烦，美空竟然自愿和经纪人离开了。从地上起身的昂没有多说什么，也不顾天地的关心，径直回家了。

和经纪人离开的美空在车上再次和经纪人发生争执，从车上跑回了研究所。但没跑多远却发现跑进了死路，而经纪人则在身后紧追不舍。这时，一个声音在美空的耳边响起，顺着声音的方向望去，一个奇怪生物正在不远处对自己说话。面对即将要抓住自己的经纪人，美空毫不犹豫地选择了借助与后PM星人的力量。一阵闪光，美空变成了电波体，并一击打倒了经纪人后离开。

在家门口，昂遇到了最小院和冈太。昨天的警察也再次追着电波赶来，但还没说几句话，伴随着一阵响声，便倒在了地上。紧接着，最小院和冈太也应声倒下。感觉事情不妙，的昂，立刻戴上ビジライザー，发现了正在不远处进行攻击的人。让他感到吃惊的是，眼前的人竟然是美空。但更让他意外的是，美空竟然毫不留情地攻击自己。由于能看到电波，昂躲开了美空的音波攻击。见打不中昂，美空便去继续攻击其他路人。

立刻进入电波世界追踪美空，路上遇到





多次大量蓄力的攻击，但都被昂一一挡下。一路追踪美空来到后山电波区域的尽头，无路可走的美空用手中的吉他制作出一个巨大的音符，乘坐着飞走了。

### CHECKPOINT

与躲避音波的攻击时，需要点击下屏中四个方向的按钮，击打对应方向飞来的音波。其实在这里大可在下屏跟着4个方向画圈，这样无论何时飞来的音波有多少都能轻松应付了。

“洛克。我们能用什么办法飞行吗？”昂焦急地问道。

“我可以！但在洛克人的状态下做不到。”洛克认真地回答。

“……”看着美空往天地研究所的方向飞去，无奈之下，昂只有选择坐巴士去追。

来到了研究所却发现大门被锁住了，从边上的电波点进入电波世界。终于在不远处再次追上了美空。对于依旧执迷不悟的美空，昂只有选择战斗。

### CHECKPOINT

美空的实力比起前几个BOSS来有明显提高，攻击速度和伤害都比较高。不过仍然以直线攻击居多，也有前方全部攻击的招式。中招的话还会造成异常状态，要及时防御。

胜利后，昂对美空说出了母亲对自己的照顾，以及对她的感谢。在昂的劝说下，美空终于恢复了正常的心态，并决定放弃继续当战士。

后山上，美空的演唱会如期地举行了，台下观众把平时空荡荡的礼堂挤得水泄不通，而美空也用自己的歌声表达了感谢。在那里，美空向所有的歌迷说出了自己打算引退的决定。

演唱会后，美空和昂达成了同伴联结，这样就可以选择美空与自己联结了。美空联结后增幅的能力是提升30HP，战斗中开始拥有防护罩，并可享受100%的暴击伤害，好好利用吧！

在美空离开后，昂一直佩戴在身上，爸爸所给的军型挂链竟然出现了反应，但很快便消失了。

## PHASE

5

## 重返学院

又过了数日，昂在起床时又发现自己的挂链有了反应，有了一丝探究，昂决定去找天地。不过起床后却不见妈妈，一段时间后，妈妈才从外面回来。原来妈妈是为了昂上学的事情刚从学校回来。不过昂还是没有去学校上学的打算。

来到车站准备去研究所，却又遇到了露娜一人。昂在二人的陪同下来到二年不曾进入的学校大楼，心中不知是喜悦还是感伤的心情更多一些。不过遇到的一个奇怪老师倒是让昂觉得有点不习惯。来到右边的体育馆，到领操台上，发现这里布置了不少的背景：卡车、坏掉的邮箱，以及地上看起来类似戏服的道具。一切都让昂觉得似曾相识。露娜这时也跑上了舞台，自己想策划一出话剧，而话剧的名字则叫做“洛克人VS牛男”。原来露娜一直没有忘记之前被洛克人所救的事，现在更想通过话剧的形式来感谢拯救过自己的英雄。

谈话中，突然一声巨响，昂在洛克的提醒下才注意到一只尾灯正向自己砸来，所幸及时躲开才幸免遇难。昂戴上ビシライザ，发现一个自称FM星人正在电波世界中搜索。从体育馆中的电波点进入电波世界，发现敌人正向另一侧走去，立刻追上去。再次遇到之前的敌人后，一场战斗在所难免，但敌人却突然爆发出异常强大的能量，使得昂在战斗中所有的攻击都无法产生作用，而因此只有被攻击的份。当最后被敌人紧紧抓住的时候，昂渐渐地失去了意识。

当昂醒来的时候，发现自己正躺在学校的地板上，不过身上的疼痛却提醒昂刚才的那一幕绝不是梦。但是观察电波世界时却发现刚才的敌人已经不见了踪影。不远处正站着一个学生眺望窗外的景色，看到昂后走了上去。并自我介绍，名字是双（ツカサ），尽管昂对他没有印象，但他却清楚地知道昂的名字，并说自己是同班同学。在



双离开后，昂想了ルナ还在等自己，回到体育馆，与她对话后就可以离开了。

坐巴士去找天地研究挂链的事。在天地的研究室里与其对话，在对挂链进行一番研究之后，天地认为这个挂链很可能是一个通信器，并且能够起到某种同伴联结程序的作用。

昂来到研究所的屋顶上，想着天地刚才的话。如果自己的挂链真的是通信器的话，那最近频繁的发光是不是代表有人在和自己联系呢？这时，挂链再次发出了光芒，并且越来越强烈，整个大楼也开始摇晃了起来。闪光过后，在昂的



前出现了3个巨大的身影。和在白己梦中出现的影子一模一样。但对方

却告诉昂这不是梦，而是现实。这时洛克从对方也是电波形态这一点上想到他们是AM星人……(太好了，调频和中及都到齐了，可以开播无线电了。——！)他们3个是行星的管理者。因为在地球上即将发生巨大的危机，而前来寻找能够托付力量的人，授予其“星之力”来阻止可能出现的危险。

但要获得星之力，必须先通过他们的试炼。首先要和研究所外的电波世界中5个金怪进行战斗，获得“星之碎片”。当全部得到后，去在上方的平台，与神鹰进行战斗。

## CHECKPOINT

根据版本不同，这里所要挑战的神兽也不同，不过难度都不是很大。

胜利后，终于得到了神鹰的肯定，被授予了“星之力”，但获得新力量的昂却感觉不到丝毫变化，而神鹰的解释是昂还不能完全掌握“星之力”。不管怎么说，也不像是做梦的样子，完成后就回家休息吧。

晚上，昂梦见了妈妈、美空、同学很多人，想到了他们说的话。在考虑良久后，昂决定去学校上学。



このほしのうんめいを  
おまえにたくそうと……

第二天来到学校，在校门口和露娜打招呼。然后从校考左边坐电梯到二楼，进入“A”班级。在老师的介绍之后，昂终于又回到了久违多年的课堂，并被安排坐在双叶的边上。课后，与所有人对话，并从露娜那得到备用的战斗卡组，之后在露娜的带领下，全班前往体育馆排练，开始“洛克人VS牛男”。而昂最后被安排的角是路边的一棵树。

在昂回家休息后，学校里出现了FM星人，而这次被利用的人是老师。

次日，当昂来到班级准备上第一堂课时发生了奇怪的事情，在老师说了奇怪的话后，全班的人开始不由自主地疯狂学习电脑上的内容，而老师更是在大家的面前变化成了电波形态，在加大了电波强度后离开了教室。在洛克的帮助，昂从自己从座位上“打”了下来，才拜托了控制。不过昂意外的是，此时双叶竟然也能够摆脱电波的控制……事不宜迟，先帮助大家要紧。来到2楼右侧的控制室，发现与FM星人结合后的老师正在这里，在看到昂后，它立刻进入了学院电脑之中。没办法，只有跟着进去了。

回到教室，从排队的电脑中进入电波世界，但没过几秒却又遇到了之前令自己遭遇惨败的敌人。昂勇敢地与敌战斗，一个失手再次被敌人钻了空子。危险之际，昂听到了露娜和大家求救的声音，强烈的帮助他人的愿望使得昂所获得的星之力得以爆发，终于打败了强敌。而星之力，也终于成为了昂可以控制的力量。

沿着电波进入学校电脑，不愧是学校的电脑，就连在电路中也要回答问题。在这里通往下一个区域的道路同样被封锁着，需要破坏所有的可动机械才能继续前进，在接近它们的过程中会不断遭遇它们放出的问题，其中有简单的数学题，也有文字题。无论回答对错，只有回答之后才能继续前进，回答错误的还会扣100P。全部破坏后，通过电子栅栏就能通过。在1区和2区分别有3个问题机械，而3区则有4个。全部消灭后来到了老师所变化的敌人面前。

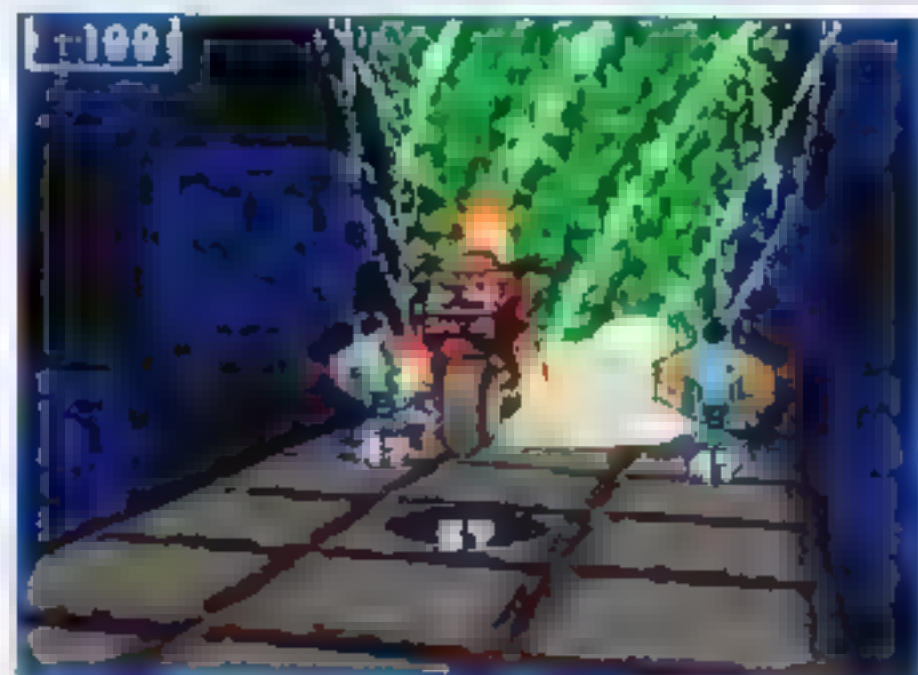


## CHECKPOINT

敌人HP较多，而且不会出现受伤硬直，因此攻击时要考虑时机，以免受到反击。虽然只有3种攻击方式，但大多需要靠防御才能躲避。只靠攻击的话可能会有比较大的危险。敌人的属性会不断变化，其身体周围光环的颜色就代表了它目前的属性。红色为火，蓝色为水。

被打败的老师，不过在听到了学生关心自己的声音后，终于摆脱了FM星人的控制，恢复了原来的样子。而在大家的帮助下，工作也最终得以保留了下来。

另一方面，露娜的舞蹈课最终决定让昴来扮演名艺人，并在公演时吸引了大量的学生前来观看。在轮到昴上台的时候，露娜惊讶地发现跑上



舞台的竟然是曾经一直和自己直前的真正的名艺人，但还没来得及说话，灯光突然熄灭了。当最小院再次打开灯的时候，舞台上站着的只是穿着戏服的昴而已。究竟谁才是露娜的爸爸还是别的恶作剧呢？

## PHASE

### 6

## 女友大作战？

今天上学的日子，露娜一如既往地来和昴同去学校。看到有朋友帮助，昴的妈妈也按捺不住脸上的喜悦。来到1-B的教室，开始上课。

课后昴得知老师在找自己，于是马上跑到老师的控制室。在那里，果然看到了正在警察。而昴也感到十分惊讶，他已经把昴锁在了昴的身上。认为昴一定是和那个警察有什么联系，甚至能与最近的事情有关。昴在有老师的帮助，昴才得以在1-B班上完这节课。

离开控制室后，昴去教课，而露娜交了一个电话，搬小椅子。太也走进了教室，不过样子很奇怪，不仅不理露娜的话，更要对她进行攻击。昴立刻上前帮忙，这时才发现眼前的人并不是那个院长太，而是两个电波生前辈。正在操练他们的，又是FM星人。一路带着露娜逃跑，没想到来到校门口，发现这里也已经被敌人盯上了。想坐电梯回二楼，却发现有人在电梯中，不得已只好跑进1-B的教室。昴为了应对指挥这一切的FM星人，决定一人离开一会。于是让露娜一个人呆在教室中不要乱跑。

从1楼右边的电波点进入平反世界，上楼来到6-A教室中的电波段，走到刚才看到FM星人的地方发生剧情，发现人已经不见。此时洛克感觉不妙，一个人待着的露娜很可能有危险。于是昴马上回到1-B教室的电波，果然露娜已经落入了敌人的手中。而刚才的FM星人也出现了，由于露娜被它威胁着，昴不敢贸然出手，只有忍受着被其攻击。关键时刻，美空及时出现，帮助昴解决了难题。没有了人质，敌人怎么会是昴的对

手呢？几轮进攻敌人下来就已被人消灭了。

美空和昴一起送露娜回家，不过看到昴就梦醒了，美空先离开了。看，正在迷茫的昴，露娜虽然还是很梦直子，感谢名艺人和自己的帮助，但还是第一次对昴说了声谢谢。

昴到家门口，发现美空正在那里，和昴对话，原来她想明天的名人聚会。在约好时间后，就回去休息了。

第二天一早，露娜在房间里醒来，却发现自己在商店的一楼。昴的事情，去接受的话，露娜想戏耍一下，但是名人聚会，却不和名人聚会。有一个人也去走走，却不知道为什么在昴的家门口下了车。不过在那家店门口听到了声音，露娜还是躲到了一边，没有让昴看到。但是昴还是忍不住好奇，跟着昴来到了名人聚会的地方。不过看到昴所在工厂隔壁的美空之后，心里似乎有点不太高兴。

进入百货商店，和正在看衣服的美空说话，陪同她一起看店里卖的衣服的手提包。实在是佩服女孩子，对于看过不下数百次的东西，每次看还都能保持新鲜感。这时大楼里的广播响了，介绍两楼的动植物馆。听到广播的美空说要先去那看看，昴只有答应。从后面的电梯来到二楼，先调查动植物馆边上的自动售票机，购买门票。然后进入，在这里和所有的人对话，并调查所有介绍蛇的红色铭牌上发生剧情。露娜看下去昴和美空两人一起开心的样子，刚准备离开，却碰到了同样来游玩的父母。一时不知道该怎么办。而昴和美空也走了过来，大家碰了个正着。不过露娜的父母明显对昴没什么好感，认为就是





这样的人使得女儿受伤，所以转学是必须要做的。但露娜却父母表示了反感，顶撞了几句后，头也不回地跑了出去。当昂追出去的时候，发现FM星人正在引诱露娜和自己结合。虽然昂极力劝说，但对父母失望了的露娜毫不犹豫地选择接受FM星人，并在融合后进入了动植物馆。但当昂也准备追进去的时候，却发现门无法打开。从门外的电波点进入电波世界，沿着电波一路进入动植物馆内部，并从里面的电波点回到现实世界。

来到之前和美空看机械大蛇的地方，发现露

## CHECKPOINT

这里的电波看起来没有道路可以走，但实际路上的某些红黄相间的传送点是可以点击的。只要在可见范围内点击的话就能传送到那里。因此寻找对面电波上的此种传送点就能来到动植物馆的通信点前。



娜正在攻击自己的父母，从她的话来看，应该是已经没有自己的意识了。昂和美空想要阻止敌人，却没料到遭到其偷袭，美空为了保护昂被毒蛇咬伤，倒在地上不醒人事。敌人召唤更多的蛇出现，昂只有先行离开，寻找对付蛇的办法。

与边上的老人对话，得知蛇是怕冷的动物，可

以靠降低温度来对付它们。而大楼里的工程师那有空调程序。回到电波世界，从动植物馆外另一个建筑物上的通信点进入可以来到一楼。一路往右下方，从那里的电波点回到现实世界，发现自己正站在南极的布景上，从躲在冰屋里的工程师那里得到了空调程序。回去救美空，启动程序后选择释放冷气，这样所有的蛇就失去攻击性了。见到所有的蛇都被昂解决，敌人立刻躲进了身后巨大机械蟒蛇的电路中，为了解救露娜的父母，也为了帮助露娜摆脱FM星人的控制。名克也立刻进入电波世界，登陆机械蟒蛇的电路。

在这里会发现一些倒在地上的程序，调查后发现它们中毒了，需要找来解毒剂才行。（汗——程序也会中蛇毒？）

在B区，解救完所有的程序后终于来到了露娜

## CHECKPOINT

这个电路的要点，就是寻找解毒剂来恢复电子门前的程序。成功的话就能打开其身后的门。不过在得到解毒剂后，返回途中会从草丛中出现电子蟒蛇。追赶带有解毒剂的昂，被碰到的话昂也会中毒。血不断减少时，在解毒程序解毒后自己也可以得到解毒。

的面前。对于一直如狼和己的露娜，露娜也不再客气了。一场战斗即将开始。不过，已经身经百战的昂，加上有星之力的帮助，敌人再强也只是时间问题，最终被昂所击败。占据露娜身体的FM星人还想寻求同伴帮助，却不到意料之外的反击。

不久后，露娜和其父母恢复了意识，虽然两个大人把刚才的一幕当成是场梦，但也终于相互理解和赞同露娜了。而最好的一点，就是露娜不用再担心转学了。

## PHASE 7

## 重要的人

深夜，原本寂静的街头却传来响亮的击打声。一个外表酷似双叶的少年把一个大人打倒在地，随即消失在夜色之中。

下课后，昂正准备回家，在校门口遇到了露娜。两人谈话中，昂突然接到神秘电话，让他立刻赶到商业街去。虽然昂不知道是谁打来的，但对方却知道昂就是名克人。看来肯定又是FM星人在做乱，所以昂立刻告别了露娜，赶往商业街。一到商业街，没走几步就发现有两个人的举止非常奇怪。昂戴上ビブライザ后发现两人的身上都有着奇怪的电波。于是进入电波世界，登陆他们

的终端，好不容易清除了一个人身上的电波，不料却有更多的人被电波所控制。一个一个解决肯定是不行，只有寻找电波可能的来源。进入右边的一个电路，消灭里面的FM星人后终于使所有人都恢复了正常。之后再次接到神秘人的电话，并且自称为“光”。

昂刚准备离开时发现双叶向自己走来，两人似乎很投机，谈了很久。之后双叶还介绍昂一同去别处的公园。从车站坐车，前往新的目的地。下车后进入右边的公园，在花丛中，两人继续愉快地聊着。不过当聊到双叶的父母时，双叶





それに電波化だって！

有点停顿，说想带昂去一个地方。

出公园往左边走，来到一个垃圾处理场。在双叶的带领下来到里面一处空地。而这里正是双叶10年前被人所发现的地方——昂见自己勾起了双叶不好的记忆，在安慰了几句后，决定换个地方。不过在走到处理场入口时却发现大都机器人向自己冲来，并把自己包围了起来。而双叶更是突然不见了踪影。好在边上有电波点，昂立刻进入电波世界，寻找这一切的源头。

进入右边的厂房中路，在里面发现了几个FM星人，消灭后使处理场的机器人恢复了正常。当昂再次回到处理场的时候，双叶也再次出现——当昂准备坐车回家的时候，向双叶提出了能否联结成小队的时，双叶表示有个秘密不能告诉别人，希望昂能给他一天的时间考虑，昂答应了。

不过在昂离开之后，双叶的意识开始发生变化。原来在双叶的体内有着两重人格，善良的人格就是昂所见到的双叶宫，而邪恶的那一面叫做双叶光。

第二天早，昂接到双叶的来电，表示答应跟他进行联结，并约定在商店街的雕塑前见。不

过两人见面后没说几句，双叶的意识开始被邪恶的部分所侵占。尽管在昂的帮助下，宫的意识并没有完全消失，但突然出现的FM星人，却与双叶融合。而双叶的两重人格，分成了独立的两个部分。在释放了大量的能够控制人情绪的正负电波后两人向空中飞去。昂一路追踪到垃圾处理场，想向深处前进时，却发现道路被铲土车所挡住。去这里的工作人员对话，得知控制车辆的程序不见了——在其周围一带调查，发现程序就在他面前不过的地方。回到铲土车前，在下层控制铲土车的移动，终于把道路让了出来。不过没走多久，突然塌落的轮胎挡住了昂的去路。看来只有从电波世界继续前进了。

这里会遇到不少障碍，需要进入下方的电路开启机械才能继续通过，不过在这些电路中的路都被垃圾所挡住，而更糟糕的是连处理垃圾的程序也被埋在了成堆的垃圾下面。需要先把它们找出来才行。

### CHECKPOINT

这里的游戏有点类似寻宝，非常有趣。在海盗最前端的程序所需得到线索量，之后走到垃圾堆上方，用笔在下层上画出垃圾堆，探索就会出不同的反应。白色表示附近没有东西，蓝色表示有微弱信号，黄色表示非常接近，而红色信号则表示这里有东西。只要靠近或使人调查就可。

进入处理场的最深处，终于找到了双叶，但看到前来阻止自己的昂，双叶并没有停止，而是躲进了车及塔的电路上。昂也随即跟了进去，虽然最终通过战斗打败了双叶，使其恢复了正常，但双叶却只是淡淡地丢下几句话便独自一人离开了。

## PHASE 8

## 朋友

也许是昂感到被双叶所欺，因此一直闷闷不乐，而洛克更是突然提出结束和昂的合作，不顾昂的劝止从终端中消失了。一下子发生了那么多事，让昂感觉自己回到从前独自一人时候。就连前来看望他的露娜和美空也无法使他恢复。

感觉失去了朋友的昂内心失落地来到以前最爱去的后山平台上发呆，美空和露娜找到昂会在这里，也赶过来继续劝说昂，希望他能够打起精神。但昂却丝毫不听不进两人的话，更觉得自己从来都不需要什么朋友，删除了和两人联结。露娜再也按耐不住脾气，转身就走了。而美空见没有办法说服昂，也独自离开了。

起床后，收到天地的来信，让昂立刻去自





己的研究室，在那里发现五阳田警察也在。研究所的仪器探测到强烈的电波正在接近地球。很可能将会发生严重的后果。而天地的预知很快就应验了，在研究室中突然出现了巨大的黑洞，把在场的二人往里吸。好在五阳田的帮助下，大家才脱离了危险。从天地的仪器上得知，在商店街也发生了类似的现象。这时昂想到妈妈正在那里，于是立刻赶往商店街。

等到昂到达的时候发现已经有很多的人被黑洞困住了，而昂想帮助大家，却因为名克的离开而丝毫没有办法。关键时刻，三只神兽再次出现帮助昂解决了困境。当昂向它们说到名克的离开时，神兽告诉昂，原来名克离开昂，是希望不想让他被继续卷入战斗之中。在跟昂共同行动的这段日子里，洛克不仅给予了昂力量，更给予了昂面对困难的勇气，而昂也让名克感受到了什么是情感……这时，昂收到了求助信号，应该是美空发来的。临走前，神兽还给了昂一张G+ A芯片，希望能派上用场。

来到垃圾处理场，利用投球机击倒巡逻的FM星人后来到一头，发现名克和美空在5个敌人的围攻下，已经倒地不起了。为了保护名克，昂上前挡住了攻击。名克这才意识到昂的重要，于是两人再次融合，击退了敌人。之后昂为之前的态度向美空道歉，并且取回了美空的同伴联结。

回到镇上，同样找露娜道歉。不过这时又有FM星人出现。为了保护大家，昂只有选择在众人

面前变身，而一人也终于知道和自己相处多时的昂就是洛克人。

战斗后，昂不仅取得了露娜的同伴联结，更得到了风太的主心联结。

回去找天地，他告诉昂去寻找自己的前任上司，在他那里该会有有帮助的情报。

在镇上，与露娜家门口的老人对话，但他却什么也不肯说。之后进入他的终端查看他的信息，发现他想要一件东西。从电波世界进入BGWAVE商店的电波，来到柜台里面。与店员说话，花3005Z买到了老人要的东西。之后再和老人说话，他才肯告诉昂在研究所的展览馆中也隐藏着资料。去研究所里的展览馆，调查中间的几个机械，发现有一个是可以打开电波点的。进入其电路，在其中得到了一份数据。在通县中通看后发现上面写着有秘密研究所在垃圾处理场中。再次回到垃圾场的最深处，选择控制车辆的NAV后，按SELECT调查铲车，把面前的垃圾挖掉，而在垃圾下面竟然出现了房间。

来到深处，发现了一台巨大的仪器，此时天地也赶了过来，说是一台射回来修理。不过FM星人也听到射机的动静。幸好双叶为昂挡住了攻击，为昂与名克的融合赢得时间。之后就好好修理敌人吧。

在天地修理仪器的这段时间里，昂决定先回家休息。与妈妈对话后就可以上床睡觉了。

## PHASE 9

## 划破黑夜的流星



おかしいな、この星の人間には  
オシの電波のカラダは  
目に見えないはず……

起床后和妈妈对话，之后再去后山平台，遇到露娜等人。他们是来为昂加油的，虽然昂自己也不知道自己将要走的路有多么坎坷，但无论如何，一定会尽自己全部的能力。

来到昨天去过的地下基地，在天地的帮助启动了仪器。进入电波世界后，通过上方的传送点，昂来到失踪多年的宇宙空间站，而昂的父亲最后工作的地方正是在这里。

调查通往内侧的门，发现被有岸锁住了。看来只有进入电路才能打开。不过这里的电波点却被锁在房间里。选择之前在研究所暴乱中曾使用过的开门程序，（按SELECT选择切换上屏显示的NAVI）之后输入218即可开门。从里面的电波来到电波世界，进入电子门的电路。

### CHECKPOINT

在这里会发现大量的传送带，而唯一的电子门上有着奇怪的图案。不知道怎么做才能打开。其实这里是要将下屏中的星星连成星座就可以了。但怎么才能知道是如何连接的呢。在这座网络中多跑跑，会发现背景中有一块巨大的画面。而画面上的内容正是你所需要画的星座。不过由于传送带的关系没办法停下来仔细看。不过来回划几遍也应该能够看清了吧。

在打开了电子门后，遇到了曾经交过手的キグナス，虽然它的实力也有提升，但比起昂的成

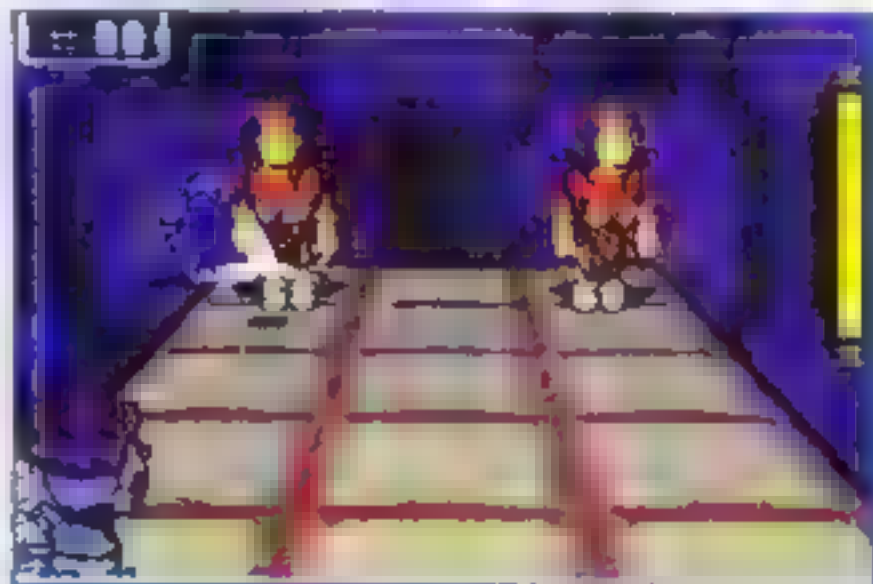


## CHECKPOINT

最终战斗分两个部分。第一阶段的BOSS比较好对付。移动时会从天上落下陨石，不可防御。虽然速度很快，但注意力集中的话并不难躲。停下来后眼睛发光并放出两列导弹。防御或者躲避都行。最后一招是全屏攻击，威力巨大，但可以防御。而且释放的频率也不高。这个形态的BOSS比较好对付。在其HP小于1200的时候会变形。此时可以攻击的地方不再是整个身体，而是中间的核心部分。并且只有在其发光时攻击才有效。此时BOSS的攻击变得非常凌厉。三列导弹同时释放。陨石也由一颗变成三颗一组的连续攻击。此外还多了一招手掌释放激光。不过这招速度比较慢，没有什么威胁。可能第一次面对时会感觉很难，但在熟悉了其攻击方式后会发现其实也不过如此。在其第二状态时多保留一些火力芯片，在它变形后集中释放，很快就能取得胜利。

留，那究竟该如何回到地球呢？不过在朋友们的帮助下，那的终端和他们的终端联系在了一起，最终指引着那所在的降落舱，降地球。

夜空中，一道光芒从那处的人，划出，伴随而来的，是又一天的开始。



长来说实在是太微不足道了。很快就败在那的手下，而那也顺利打开了第一道门。

之后来到的是个空间中，左边的垃圾挡住了道路。调查后那感觉有点呼吸困难，按SELECT选择空调NAVI调查周围排风设备，选择送风即可。接着回去清理挡路的垃圾，再次进入电波世界开门。而开门的尸式和之前相同，正确连接星星成为星座就能与守护控制器的敌人对战，胜利后就能开门。

后面的房间要先选择直升机的NAVI后调查下万的机器，控制飞行器修复空间站外3块裸露在外的电路板，完成就能看到这里的电波点了。

在最后的房间里，那发现了妈妈和自己的照片。原来这里就是爸爸在公司中的研究室了，而洛克这时也终于告诉了那，在空间站失踪前，自己和他父亲所共同经历过的事。

在打开了最后的门之后，终于要面对FM之王了。由于之后不能再进行记录，因此在继续前进之前必须做好准备。

胜利后的那从空间站非正常出口却发现电波点所在房间发生爆炸，没有办法从来路回去了。这个时候那仿佛听到了爸爸的声音，来到边上的一个房间。在调查了仪器之后，门开了起来。原来这是一个降落舱。不过茫茫的宇

## 隐藏网络

通关后来到后山，进入这里的电波世界。在上方的平台上会发现一个电波点。接触后会发现来到了一个未知的电波空间。而这里就隐藏着游戏最后的秘密。

这里有许多电子门，想必熟悉“EXE”系列的玩家一定知道打开它们的条件了。尽可能地收集所有的芯片吧。在3区的最深处会遇到神兽的EX级，打败会在这里随机遭遇SP级的神兽，相当具有挑战。而此时回去交战最终BOSS也会发现其已经进化为α状态，不仅攻击力 and 速度大幅度提高，HP更是高达4000。

## 敌人的位置

オックス・ブレイブ 在那所在街道的电波世界中(コダマタウンの一波)。

キグナス・ウイング 在天地的研究室里的电波世界中(けんりゅうじょうの一波)。

ベップ・リット 在后山的电波世界中(てんぼうだいの一波)。

ミブラ・ベラタス 在学校的5-A教室(5-A教室の一波)里的电波世界。

オビニウス・サウス 在商店街(キグマタウンの一波)的电波世界遇到。

スライム・スライム 在梦幻岛公园中的电波世界(ドリームランドの一波)。



## 六星收集方法

玩过《EXE》系列的人都应该知道，每一作在通关后都会在标题画面出现特别的图案，而那些图案分别代表了所达成的游戏中的一些条件。本作也不例外，让我们看看如何将它们全部获得吧。

洛克人头像：最簡單的，通关就会出现。

S标志：取得所有的STAND芯片。

M标志：取得所有的MEGA芯片。

G标志：取得所有的GIGA芯片。

SP标志：打败过所有BOSS的SP级别。

神像标志：打败过隐藏网络中的神像。是取得所有GIGA芯片的必要条件。

取得全部六星后，会在下屏中连成我所佩带的挂壁形状。

## 太阳少年

作为在《EXE》系列中就经常来做客的太阳少年在本作依旧会出现。关于他们的出现方法，首先去研究所广场上的电波世界，进入那里的模型电路，会遇到月之子，之后再去百货大厦2楼的电波世界就能看到太阳少年。再去垃圾处理场最里面，与双叶交战的地方，会发生昂与太阳少年并肩作战的剧情。胜利后，两人便回到自己的世界去了。

## 全GIGA战斗芯片入手方法

游戏中获得

镇上的商店“BIGWAVE”中花50000Z买进。

宇宙空间商店40000Z买进。

隐藏网络3区8的数据，需要从隐藏的道路才可到达。

得到全部160种普通芯片后开隐藏网络2区左侧的电子门，之后从邮件中获得。

## 暗号邮件

本作中的邮件系统允许玩家向其他人发送邮件，因而可以说本作中的邮件系统才真正得到应用。利用这一功能，游戏中还设置了一些暗号邮件，只要玩家输入特定的邮件内容发送给自己的神像，就能得到各种物品。具体方法有：

在菜单中选择“メール”。

按X键进入发送邮件的界面。

在同伴联络画面中选择中间自己的神像标志。

邮件的名称统一输入“あんこう”（不包括双引号）。

输入下表中的邮件内容，发送，成功的话便可在退出菜单时收到回复。（注意下表中文字的换行。）

| 邮件内容                   | 获得物品       |
|------------------------|------------|
| せかいのなかから<br>インターネット    | スタンナ・クル    |
| おムヘー<br>き、しんじよう、どうが、は、 | ゴースト・イルス3  |
| バトスカたいすく               | レンクロック3    |
| きんぴりひそ                 | オプンロック     |
| すいおあふあ                 | リカバリ 50    |
| るあもあま                  | セクトダム1     |
| ういふいふんす                | ゴースト・イルス2  |
| さんやきあるふし               | マクマノヒト     |
| ういふふたへこ                | サ・チアイ      |
| しすけふんし                 | ロエナルギ      |
| くっおつろお                 | ロエナルキー     |
| おかるしるな                 | オプンロック     |
| オックス・フアイア              | モエリング3     |
| せとりノるでんぼウイルスを<br>えおせ   | ワイトウユーズ3   |
| ウエブトランサ                | オックスフアイアSP |

| 邮件内容                | 获得物品     |
|---------------------|----------|
| カートイン1              |          |
| ひさつ<br>ヌタ フォ スヒ グー1 | ブ・スマガン3  |
| まえ「あみすこし            | ホタルゼリ3   |
| ・す・ふんし              | テイル・ナー3  |
| しんじつこたし             | ステルスホディ  |
| ホウはきことつふふふふ         | ブレイブ・ボト3 |
| 3つのチカラかき：とつなから      | モアイフイル3  |
| いしきよきんきろふ           | レンクロレス   |
| かるすわはしほ             | ヘビ・キヤノン  |
| ヨミミロギ               | オプンロック   |
| ヘガサス・レオ・トラゴン1       | カートンダ3   |
| とのハツをえふかな           |          |
| でんはへんかん             | ヤサランノハ   |
| ホウカワス・ル オン・エア       |          |
| ウエブプロトをかきおけろ        | モエランス3   |
| ブラザー・ハットごとふんらと      | セクトウユーズ3 |
| いしきよきんきろふ           |          |



怪物的捕捉不再是以前几作的扔肉，而是改进为发动技能再配合着自己怪物的攻击来显示出捕捉的概率，这为本作的捕捉系统又增添不

少神秘感。怪物的收集与合成是该系列的情趣和乐趣所在，这大大的满足了那些有收集欲望的人。与以往所不同的是爆击时的特写以及发动特技时的特写更是本作的一大卖点之一。那么，随我一起进入《DQMJ》的世界中吧。

|           |                        |
|-----------|------------------------|
| どうく       | 查看和使用道具。               |
| どうぎ       | 查看和使用技能                |
| スタ イト、れがえ | 地图上移动时，让当前队员和后备队伍中的交换。 |
| コイワリ      | 查看技能和怪物图鉴              |
| まんだん      | 不断用能力让HP回复。            |
| たのたん      | 中断记录。没电的时候就快用吧         |
| さくせんへんこう  | 怪物专用。变更作战方式。           |
| スキルわりふ    | 怪物专用，将怪物分配点数到技能上。      |
| そうび       | 怪物专用，改变怪物的装备。          |

GP屋在地图上呈红色图标显示。里面包含了存档点(对话回复HP)、合成点和队伍替换点。下面将常用菜单列举一下。

| セーブ        | 存档                                 |
|------------|------------------------------------|
| スロ・付い      | 休息，切换当前日暮时间                        |
| はいごう       | 进行配合，选种雌雄怪物后就可进行合成。                |
| おすすめはいごう   | 推荐配合，后期才会出现，通常会出现一些能利用现有怪物合成出的高级怪物 |
| モンスター いれかえ | 交换队列中的怪物。                          |
| スタック       | 设置怪物队列的队数。                         |
| ようすをみる     | 查看怪物资料。                            |
| とれかえ       | 让怪物离开                              |

在战斗中发动招募攻击后，队员就会带着蓝光对选定角色进行攻击，造成的伤害会转换成招募成功率，决定怪物是否加入。其实说白了就是在考验玩家的人品，有时候6%的概率某些怪物都会加入，而有的时候78%的概率却会捕捉失败……

关于怪物捕捉的概率，一方面和自己怪物的攻击力有关，另一方面也和自己怪物的





RANK有关,当然,后者起到的作用很小,关键就是前者。那么如何才能提高捕捉的概率呢,首先怪物的等级是首要的,其次是看方法了,我个人推荐以下两种方法:

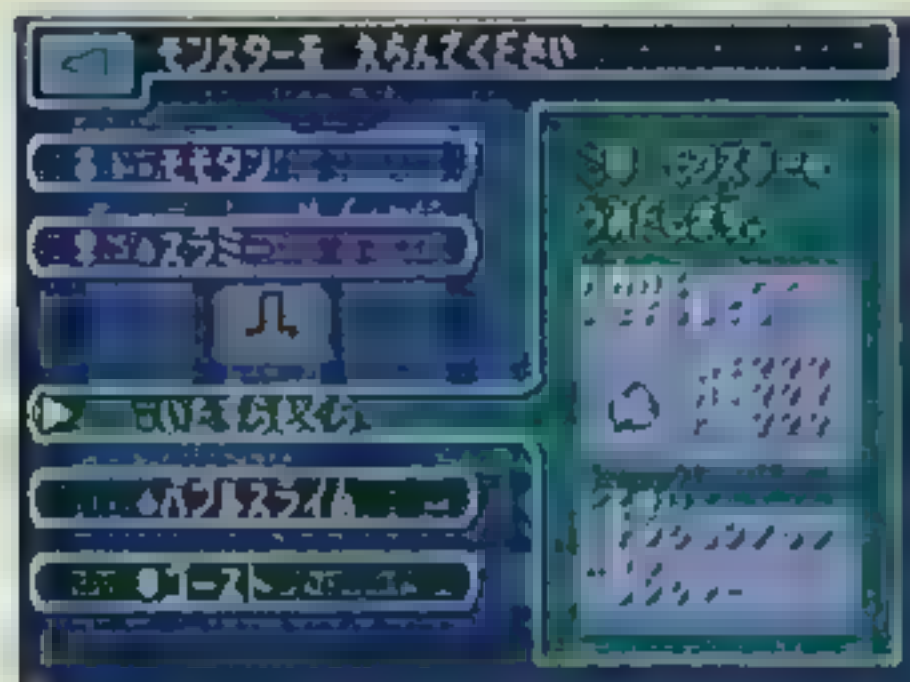
1.神兽和某些怪物的特性是“テンションアップ”,这样战斗中就能使用蓄力(下达具体命令时可选用“ためる”),玩家在抓怪物之前可以让神兽连续使用几个回合的蓄力,这样在抓的时候概率一下能提高很多。值得注意的是,蓄力后的攻击是一次性的,也就是说蓄力后上

升的数值在攻击或捕捉完后会回到原本的数值,所以玩家最好蓄力到テンション100,配合“バイキルト”等增加攻击力的魔法可让加入几率飙升。

2.后期玩家可以考虑使用一些能2次攻击的怪物来捕捉怪物(特性是“A+2かいこうどう”),这样捕捉的概率将会提高一倍。至于有2次攻击这个技能的怪物,玩家可以通过培养出攻击UP加满再融合的怪物来得到,也可以在野外抓到。

## 怪物的特性和技能

游戏中每个怪物都拥有一个特性和一个技能。特性是怪物的固有属性,比如ホイミスラ



イム的特性就是使用恢复魔法MP消耗减半。而技能则是类似于攻击力上升和绿战士等技能集合,可通过升级后获得的技能点来升级,习得各种技能。游戏中的特性和技能的总数在150种以上。技能在合成后可让下一代继承,每个怪物最多拥有三个技能。

继承后的技能所拥有的点数是合成前怪物双方总和的一半,比如你之前花了100点在“攻击力上升”上,合成后继承的“攻击力上升”就会拥有50点技能点。在进行怪物配合时,当亲代的两只怪物拥有相同的技能,且点数较高时,配合出的子代怪物会拥有该魔法的加强版(前提是此技能要有加强版)。而当配合前有一个怪物将某技能完全掌握时,合成后的怪物也可继承强化版的技能。

## 成为怪兽统领者的冒险就此展开!

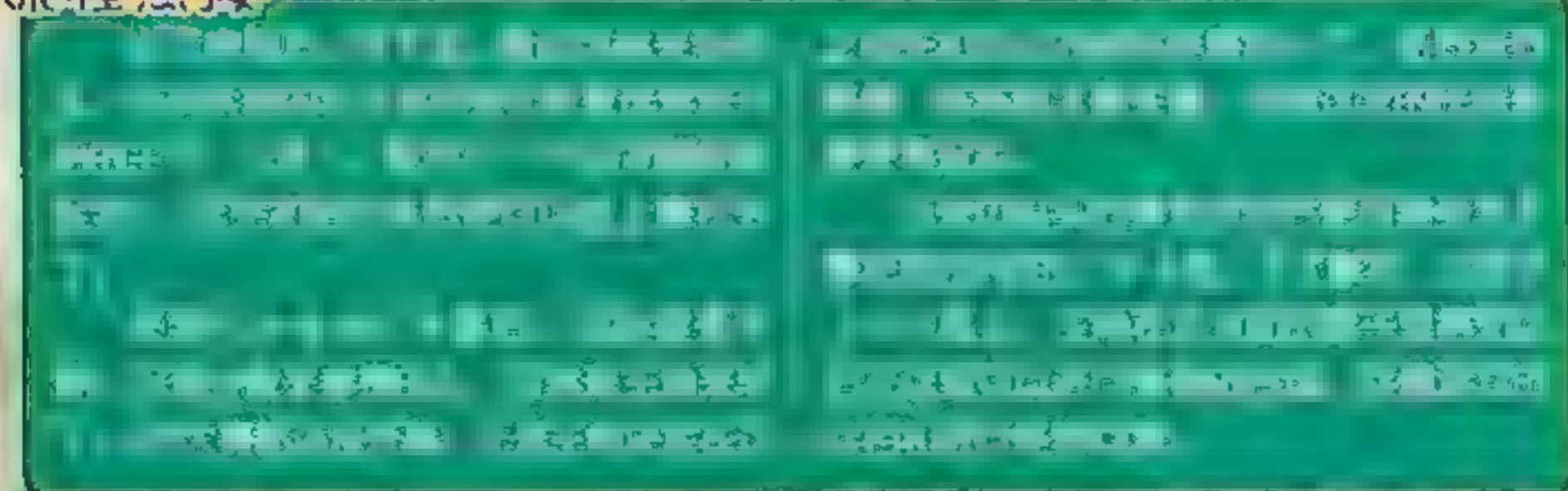


在一个阴暗潮湿的牢房里,我们的主角面无表情地蹲坐在里面,显然已经被关了很长时间了,突然,牢门被打开,而这似乎也意味着希望之门打开了。

一个黑衣男子进来后告诉主角统帅基路希(ギルシ)大人要见他,说有很重要的任务。虽然主角的脸上写满了不情愿,但这至少应该能

换来自由,于是便跟着黑衣男子来到了基路希大人的房间,统帅开门见山地对主角说这次要交给他的任务是去アルカボリス岛以一个挑战者的身分参加即将开始的GP大赛,并要取得优胜,眼下主角手上还没有一个伙伴可用,于是统帅告诉主角码头会有一个人会给他怪兽的,主角对于这个并没有多牢骚,爽快地答应了。

### 流程点拨

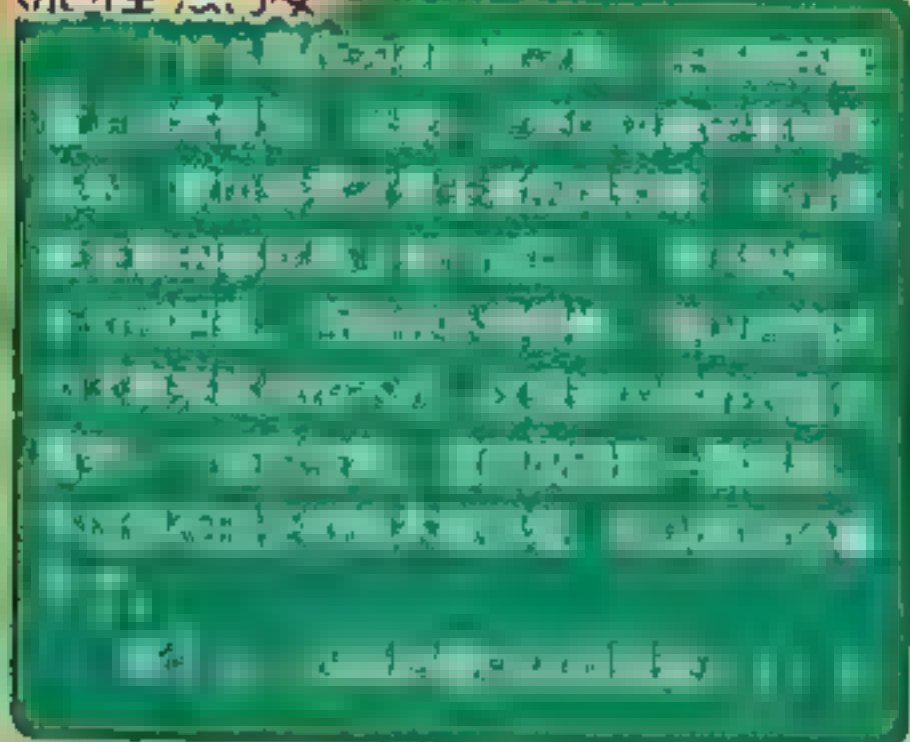




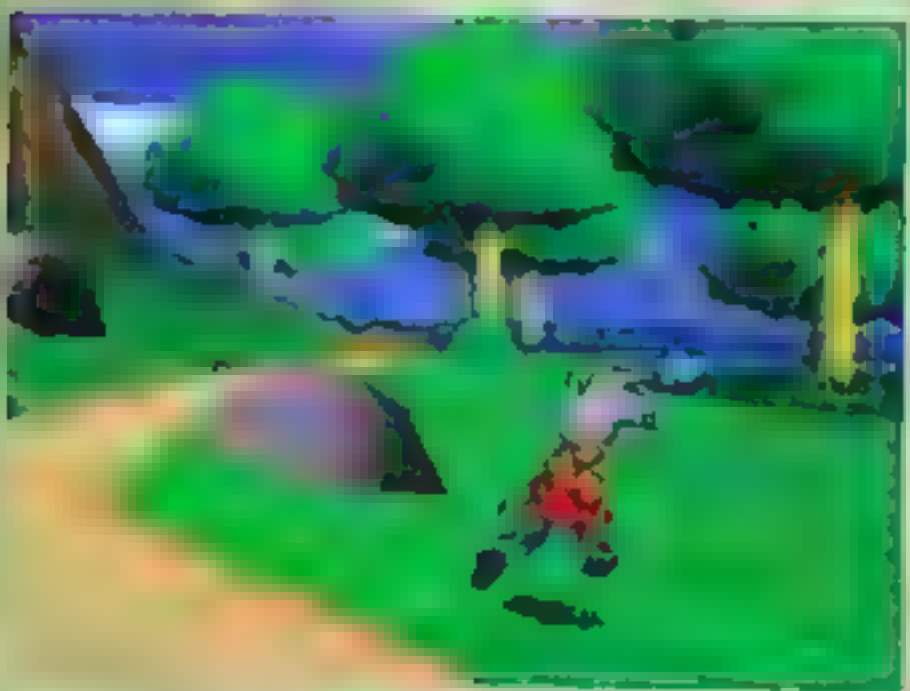
## ノビス島

主角顺着路走，最后来到了一个神殿处，在这里看到一个女子正在抓神兽，神兽开始并不想和她进入战斗，但在她的请求下神兽终于答应战斗一场，但最终她还是没能成功，随后神兽便跑了，那女子也看到了主角，在问完主角的名字后便也走了，上前调查石碑，突然工作人员赶到并告诉主角GP大赛的开幕式要开始了，让作为挑战者的主角立刻去アルカボリス岛。

### 流程点拨



## サンドロ島



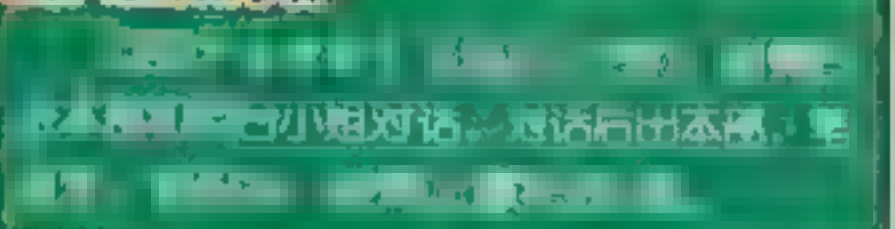
上了岛，主角并没有在这里停留很长时间，在附近练了练级便顺着斜坡到了底下，下到底下后主角发现居然有一个大流刃，出于好奇，主角进到了流沙里，不料下去后居然是个山洞。沿着山洞的路一直前进，走到某处又一次看到了那个神兽，不过这次它好像遇到麻烦了——在一个野猪怪面前倒下了，还等什么，主角二话不说的和那野猪怪进入了战斗，虽然

椅子向下走

アルカボリス岛

主角按照指示回到了アルカボリス岛，走上台阶后刚好赶上GP大赛的开幕式，司仪正在做开幕式致词，并说明这次的冠军将会得到传说中的宝物，现在先请各位选手到本部去登录一下。来到本部后与柜台前的小姐对话，小姐告诉主角他的名字已经登录上了，但是要想参加比赛还要去各个岛上集齐10颗星星才能参加。汗，这条件还挺多，不过全当做是修炼的过程吧。于是出了本部，主角来到了码头，向サンドロ岛进发了。

### 流程点拨



对方很强，但此时的主角已经和自己的伙伴相当默契了，自然不可能败下来。

胜利后，主角好心地把神兽带到了GP屋为它治疗，治疗后会长突然来了，看到眼前的神兽很是感兴趣，于是便把它带到了里屋，主角之后也进入了里屋，会长很想它成为自己的伙伴，但是神兽并不同意，会长只得无趣地回本部去了，在会长走后，神兽主动提出要做主角的伙伴，这么好的事主角自然是答应了。

出了GP屋，主角再次进入了流沙里的洞穴，沿着路走到尽头，出了山洞，不断摸索，主角来到了一个遗迹里，神兽告诉主角目的地是最后的祭坛。深入遗迹，在尽头打倒守卫的BOSS后，神兽缓缓地走到了祭坛中央，在仪式之后，神兽从狗的姿态变成了烧鸡的姿态（没毛）。随后它告诉我它的使命就是守护这次GP大赛优胜的奖品——传说中的宝物，并要求主角务必取胜把东西拿回来，随后又加入了队伍。出了遗迹后，神兽提示主角去旁边的码头做海上摩托去下一个岛。



## 流程点拨

上岛后，主角通过长长的阶梯（这也太长了）进入到了一个城堡里，从上面的女皇口中得知这个岛是她的，要想在这个岛上自由行动，就要通过下面工作人员的试炼才行。规矩还真多啊，没办法，这也是自由行动的前提啊。

于是主角下了楼，找到了工作人员（正对门的就），工作人员第一个题目是在130秒内干掉9只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第一道门；第二个题目是在220秒内干掉15只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第二道门，这对于主角来说简直就是So Easy。顺利通过试炼后，主角从城堡里的侧门出去了，沿着路走，通过过无数个木板桥，在一个有箭头的地方跳下去，继续前进，主角又来到了一个遗迹面前。

进入遗迹，又见到了先前那个女子，她看到了神兽跟了主角后很生气，并要拿其他怪物和主角换，这不光主角不会同意，神兽也不答应，于是那女的决定要和主角在GP大赛一决胜负，于是就走了。继续深入，通过了2F、3F，走到4F的尽头，进入祭祀的房间，又遇到了守卫的BOSS。这次BOSS不像上一个那么弱，攻击力很高，不过它还是败给了主角。胜利后，神兽站到了祭祀台的中央，祭典后，神兽的姿态再一次变了，这次变成了一只猩猩。

出了遗迹，主角回到了有很多木板桥的地方，沿着路走，来到了码头，乘坐海上摩托回アルカボリス岛，并从另一个港口前往了C岛——ヨッドムア岛。

## デオドラン岛

上岛后，主角通过长长的阶梯（这也太长了）进入到了一个城堡里，从上面的女皇口中得知这个岛是她的，要想在这个岛上自由行动，就要通过下面工作人员的试炼才行。规矩还真多啊，没办法，这也是自由行动的前提啊。

于是主角下了楼，找到了工作人员（正对门的就），工作人员第一个题目是在130秒内干掉9只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第一道门；第二个题目是在220秒内干掉15只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第二道门，这对于主角来说简直就是So Easy。顺利通过试炼后，主角从城堡里的侧门出去了，沿着路走，通过过无数个木板桥，在一个有箭头的地方跳下去，继续前进，主角又来到了一个遗迹面前。

进入遗迹，又见到了先前那个女子，她看到了神兽跟了主角后很生气，并要拿其他怪物和主角换，这不光主角不会同意，神兽也不答应，于是那女的决定要和主角在GP大赛一决胜负，于是就走了。继续深入，通过了2F、3F，走到4F的尽头，进入祭祀的房间，又遇到了守卫的BOSS。这次BOSS不像上一个那么弱，攻击力很高，不过它还是败给了主角。胜利后，神兽站到了祭祀台的中央，祭典后，神兽的姿态再一次变了，这次变成了一只猩猩。

出了遗迹，主角回到了有很多木板桥的地方，沿着路走，来到了码头，乘坐海上摩托回アルカボリス岛，并从另一个港口前往了C岛——ヨッドムア岛。

## 流程点拨

上岛后，主角通过长长的阶梯（这也太长了）进入到了一个城堡里，从上面的女皇口中得知这个岛是她的，要想在这个岛上自由行动，就要通过下面工作人员的试炼才行。规矩还真多啊，没办法，这也是自由行动的前提啊。

于是主角下了楼，找到了工作人员（正对门的就），工作人员第一个题目是在130秒内干掉9只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第一道门；第二个题目是在220秒内干掉15只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第二道门，这对于主角来说简直就是So Easy。顺利通过试炼后，主角从城堡里的侧门出去了，沿着路走，通过过无数个木板桥，在一个有箭头的地方跳下去，继续前进，主角又来到了一个遗迹面前。

进入遗迹，又见到了先前那个女子，她看到了神兽跟了主角后很生气，并要拿其他怪物和主角换，这不光主角不会同意，神兽也不答应，于是那女的决定要和主角在GP大赛一决胜负，于是就走了。继续深入，通过了2F、3F，走到4F的尽头，进入祭祀的房间，又遇到了守卫的BOSS。这次BOSS不像上一个那么弱，攻击力很高，不过它还是败给了主角。胜利后，神兽站到了祭祀台的中央，祭典后，神兽的姿态再一次变了，这次变成了一只猩猩。

出了遗迹，主角回到了有很多木板桥的地方，沿着路走，来到了码头，乘坐海上摩托回アルカボリス岛，并从另一个港口前往了C岛——ヨッドムア岛。





## ヨッドムア島

来到了ヨッドムア島，主角在这里闲逛了一阵，发现这里除了左边道路末端有一颗星星其余的就什么也没有了，至少现在还有个门不让进去，倒是抓几只怪物用来融合高级怪物不错。于是主角继续赶路，从坡上去，通过看地图，主角来到了岛上的另一个码头并乘坐海上摩托前往了B岛——レガリス島 南。

## レガリス島・南

来到レガリス島 南后，主角在GP屋的柜台小姐口中得知这个岛分为南北，现在的这个是岛南。出了GP屋，主角进入了一个大遗迹中，在向主要遗迹前进的同时无意间在这里找到了一颗星星，还真是意外的收获啊，干掉旁边堵路的敌人，上坡，主角看到了遗迹。

进入遗迹后，主角通过不断开启开关，进入镜子转换地点，得到了太阳纹章并把纹章放到了相应的位置，突然，统帅身边的人来了并告诉主角统帅下了一个命令书，那就是去战胜カルマツン会长。

### 流程点拨

## アルカボリス島

回到アルカボリス島，主角没有多耽搁，直接就进入到了GP本部找会长，和门前的秘书交谈后，主角见到了会长并向其发出了挑战，会长也答应了，于是在E岛的竞技场展开了连续4场的战斗。虽然会长很强，但依旧败给了主角。胜利后，两人畅谈许久，又一起返回了アルカボリス島，此时来报说会长室被窃。回去确认无何大损失后回来，神兽让主角返回ノビス島一趟。

### 流程点拨

长 之后和会长进

### 流程点拨

1. 在ヨッドムア島，主角闲逛了一阵，发现这里除了左边道路末端有一颗星星其余的就什么也没有了，至少现在还有个门不让进去，倒是抓几只怪物用来融合高级怪物不错。于是主角继续赶路，从坡上去，通过看地图，主角来到了岛上的另一个码头并乘坐海上摩托前往了B岛——レガリス島 南。

2. 来到レガリス島 南后，主角在GP屋的柜台小姐口中得知这个岛分为南北，现在的这个是岛南。出了GP屋，主角进入了一个大遗迹中，在向主要遗迹前进的同时无意间在这里找到了一颗星星，还真是意外的收获啊，干掉旁边堵路的敌人，上坡，主角看到了遗迹。

3. 进入遗迹后，主角通过不断开启开关，进入镜子转换地点，得到了太阳纹章并把纹章放到了相应的位置，突然，统帅身边的人来了并告诉主角统帅下了一个命令书，那就是去战胜カルマツン会长。

来到ノビス島后，沿着路走，主角发现原先被挡着路的桥已经通了，而此时神兽又提示主角现在去レガリス島・北，于是主角拿完前方的星星后，上旁边的小坡，顺着梯子下去，来到了一个码头，通过海上摩托，向レガリス島・北进发了。

### 流程点拨

4. 在レガリス島・北，主角闲逛了一阵，发现这里除了左边道路末端有一颗星星其余的就什么也没有了，至少现在还有个门不让进去，倒是抓几只怪物用来融合高级怪物不错。于是主角继续赶路，从坡上去，通过看地图，主角来到了岛上的另一个码头并乘坐海上摩托前往了C岛——アルカボリス島。



## レガリス島・北

来到岛北后，主角二话没说，直奔遗迹的方向跑去。沿着路走，经过一个桥，主角进入到了旁边的一个蓝门中，并按照岛南到方法取得了月亮纹章并将其放到了相应的位置。放置好后，主角被传送到了一个地方，前方就是祭坛了。进入祭坛，干掉守护后，神兽最后变成了新的形态——小神龙。那么下一个目标，就是向S岛——モルボンバ島。

### 流程点拨

1. 来到岛北后，直奔遗迹的方向跑去。

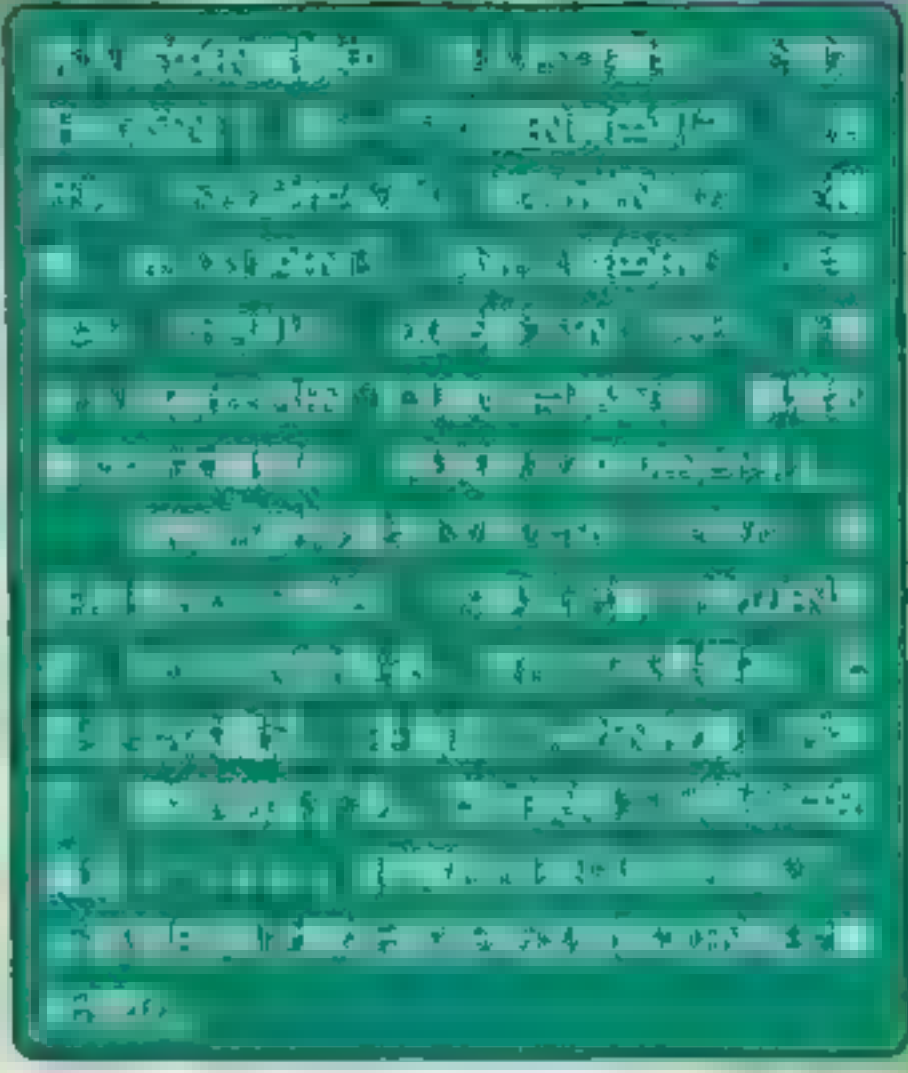
2. 沿着路走，经过一个桥，主角进入到了旁边的一个蓝门中。

3. 按照岛南到方法取得了月亮纹章并将其放到了相应的位置。

4. 放置好后，主角被传送到了一个地方，前方就是祭坛了。

5. 进入祭坛，干掉守护后，神兽最后变成了新的形态——小神龙。

6. 那么下一个目标，就是向S岛——モルボンバ島。



## モルボンバ島

来到这里后，由于左边的梯子有箱子挡住了，所以主角只能先走右边的路，穿过山洞，不断地过桥，下梯子，主角终于来到了遗迹的门口，呼，这一路还真长啊。进入到迷迹，又一次遇到了那个少女，原以为要在这里对战，不料她还是走了，于是继续前进，在祭坛打倒守卫的BOSS后神兽终于变成了最终形态——神狼。那么下一步就是取得GP大赛的优胜了，这也是为了帮助神兽完成它的守护使命。

### 流程点拨

1. 来到这里后，由于左边的梯子有箱子挡住了，所以主角只能先走右边的路。

2. 穿过山洞，不断地过桥，下梯子，主角终于来到了遗迹的门口。

3. 进入到迷迹，又一次遇到了那个少女，原以为要在这里对战，不料她还是走了。

4. 于是继续前进，在祭坛打倒守卫的BOSS后神兽终于变成了最终形态——神狼。

5. 那么下一步就是取得GP大赛的优胜了，这也是为了帮助神兽完成它的守护使命。

### 流程点拨

1. 来到这里后，由于左边的梯子有箱子挡住了，所以主角只能先走右边的路。

2. 穿过山洞，不断地过桥，下梯子，主角终于来到了遗迹的门口。

3. 进入到迷迹，又一次遇到了那个少女，原以为要在这里对战，不料她还是走了。

4. 于是继续前进，在祭坛打倒守卫的BOSS后神兽终于变成了最终形态——神狼。

5. 那么下一步就是取得GP大赛的优胜了，这也是为了帮助神兽完成它的守护使命。



## GP大赛

回到アルカボリス岛后，主角来到了GP本部的2楼，进入蓝色的门中，此时，挡路的人已经没了，因为已经收集到10颗星星了嘛。走到尽头，进入房间，在繁琐的参赛选手介绍后，GP大赛终于开始了。在开始前，黑衣男子又来了并提醒主角别忘了自己的任务。

比赛开始了，经过一番苦斗，主角终于取得了3连胜，眼看决胜战开始了，那女子居然没用怪物，而是用脚把主角的神兽给踢了，比赛也因此中止了，随后会长宣布对手算输，第7届GP大赛的优胜者是主角，随后，柜台小姐告诉主角拿奖品请到会长室，于是主角来到了会长室，神兽上前拿奖品，不料却被会长用魔炮珠给控制了，变成了黑暗的神兽并要打开魔界之门。虽然主角想去阻止，但一下就被黑暗



神兽给打晕了过去……醒来后，主角决定先回基地看一看，毕竟事情出现了差错。随后，主角通过S岛右边的码头回到了基地。

## 流程点拨



参赛者共有5个人，取得4场胜利的人为最后的胜者，对手A级和F级的怪都有，建议玩家带上能恢复HP的怪物，因为比赛中不让用道具加血。第4场比赛时发生剧情，剧情后回S岛，上岛往右走，经过一条布满藤蔓的路后可看到一个码头，乘坐海上摩托可回到基地。

进入基地后，主角发现这里一片狼藉，物品乱七八糟，地上还有负伤的人，看来发生了什么大事。于是主角一口气爬到了顶楼，正碰上大恶魔要行凶，于是主角立刻和其进入了战斗。

胜利后，主角看到了倒在地下的统帅，统帅告诉主角他的目的其实不仅仅是奖品，也有

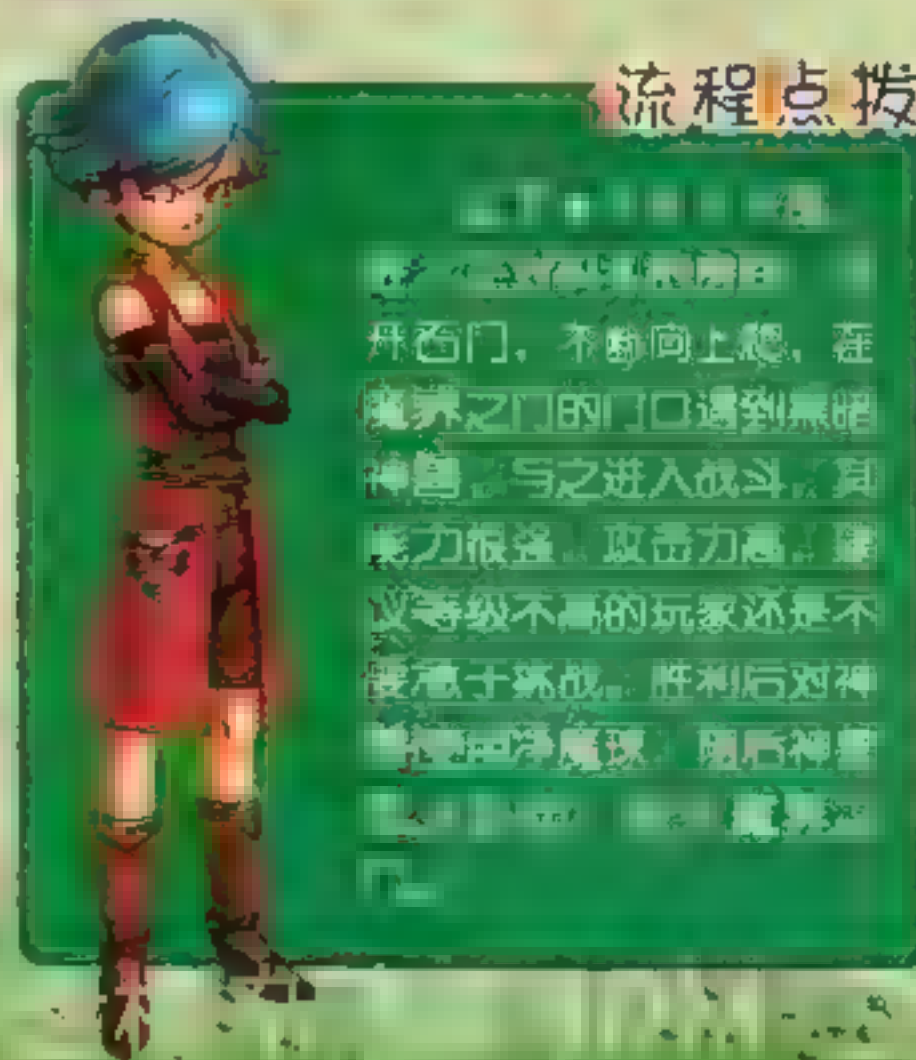


神兽，但没想到GP的会长居然……随后又让主角享上桌子上的净魔球，并告诉主角使用这个就可以让黑暗神兽变回来，说完就挂掉了。于是为了让神兽恢复正常，主角拿着净魔球向ヨッドムア岛进发了，这也许就是宿命吧。

## 流程点拨



经过N个回合的大战，主角取得了胜利，随后，主角对着倒地的黑暗神兽使用了净魔球将其变成了神圣的姿态。魔界之门被打开了，为了不让灾难流入到人间，主角和神兽再次成为了伙伴，向着同一个目标——关闭魔界之门而战斗了！



## ヨッドムア岛

来到ヨッドムア岛后，这里到处笼罩着不祥的气息，天空已变成了朱红色，岛民们也开始慌张了。主角进入正对的大房子中打开了那扇曾不让打开的不祥之门，经过漫长的爬坡，在魔界之门的门口遇到了守护的黑暗神兽，在主角拿出净魔球的时候，它向主角发起了攻击。一场恶战开始了。



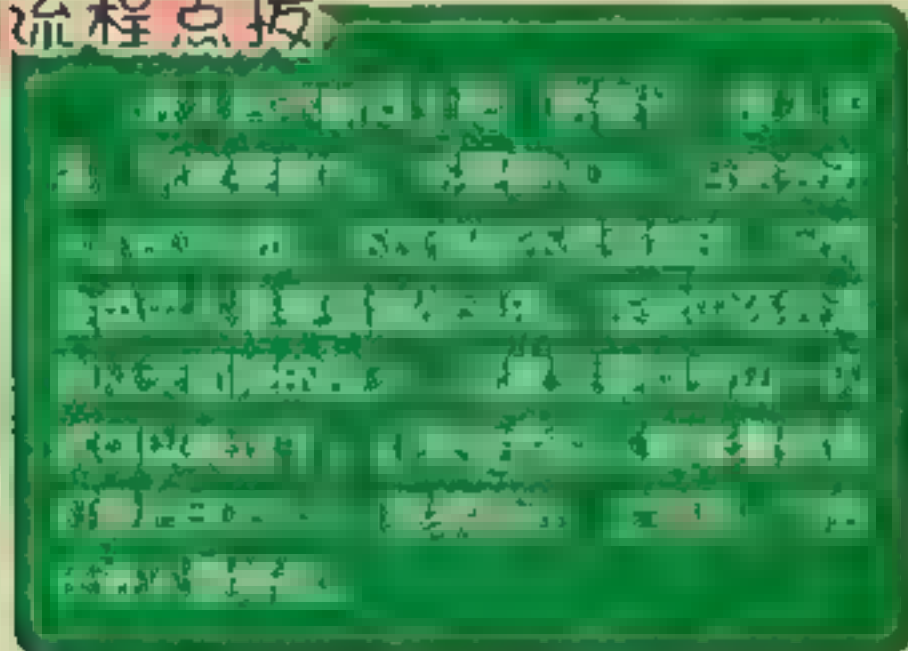


# 魔界

神兽再次加入了队伍，这给主角在心里上增添了很多信心。神兽后面的门就是魔界了，主角沿着曲折的路不断向上爬，终于爬到了最顶端，而等着自己的就是GP协会的会长，会长还想用魔炮珠控制神兽，还好主角及时拿出了净魔球与之相抗衡，然而魔炮珠的力量终究要强于净魔球，在强大的压力下，净魔球碎掉了，最终的决战也开始了！

在赢了第一场后，会长接受了来自魔界的强大的邪恶之力变成了一个大怪物，但是我们的主角并不畏惧，因为拯救这个世界才是最重要的。在一声怒吼下，主角冲向了最终BOSS。

## 流程点拨



**预热战：**此战需要对付两个怪物，攻击力超高，右边的主要以魔法为主，有全体魔法和恢复系魔法，左边的主要以蓄力+攻击为主，被打着一下可不是闹着玩的，有能恢复HP魔法的怪物在身边的话会轻松点，不然会持续被动。

**最终战：**三对三的公平决斗，说公平，可那些BOSS的HP明显要厚很多嘛，并且每个都会两次攻击，左边的以魔法为主，右边的以普通攻击为主，中间的最终BOSS主要以普通攻击，少数发全体魔法，或者说我RP太好了，没赶上它经常发全体魔法。左右两边的怪物要弱很多，所以建议玩家先打死左右两边的怪物，再集中打最后BOSS，毕竟都是两次攻击，留着小怪只打最后BOSS很吃亏。

最终战玩家一定要注意回HP，药和技能一起上，最终BOSS的攻击力可是相当的高，被两次攻击到估计要半残了，如果怪物有复活的技能那更好。总之，保怪要优先保住自己能使用恢复系技能的怪物，最终BOSS的HP超级厚，所以要慢慢打，不要急。



自古邪不胜正，最终，会长还是败在了主角的手下，随着一阵风吹过，会长也化做一团烟灰随风而去了，留下的正是那传说中宝物。神兽缓慢的向宝物走了过去，只见一道光过后，宝物和神兽成为了一体，那绿色的羽毛变成了神兽头上的一个角，而此时也是神兽该完成使命的时候了，只见它纵身一跃，跳向了天空中的漩涡里，魔界之门关闭了，世界也恢复了往日的样子，而神兽呢？我们的主角呢？他们又何去何从？

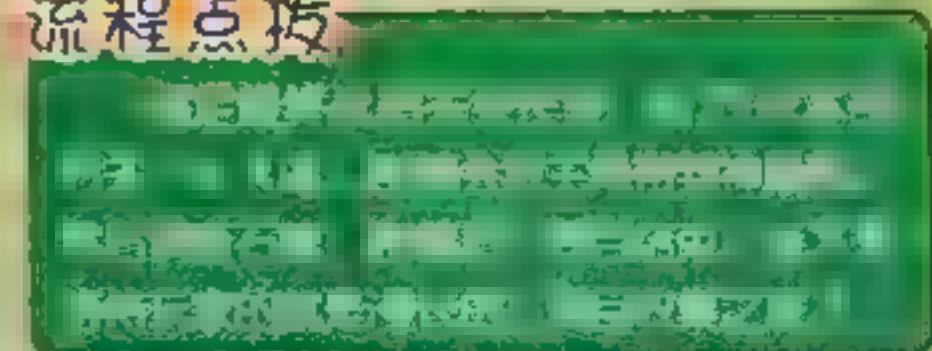
十天后……主角在码头边闲逛，一个工作人员告诉他GP协会的会长要见他，汗，不是应该被干掉了么？怎么会……于是主角飞一般地跑进了会长室。

进入了会长室，眼前的情景简直让主角不敢相信，现任会长居然是那个女孩プロマ！不过也好，在她的带领下，相信GP协会不会再走向邪恶了。随后她告诉主角再去ノビス岛的神殿一趟，神兽并没有死。

突然间，一种莫名的感动涌上主角的心来，脑海中不断浮现着之前冒险所一起经历过的画面，这也许就是患难之情吧？那种长时间所磨合出来的感情在这一瞬间爆发了，这感觉甚至超过了神兽当时英勇献身时的感受。

于是主角飞一般地赶到了ノビス岛的神殿，在离开石碑时，神兽出现在了主角的身后，双方并没有以流泪来表达感情，而是以最有力度的约定表达出了双方此刻的感受，他们预定了以后要永远在一起战斗直到死，并要再次拿下下届的GP的冠军。

## 流程点拨







# METAL GEAR SOLID

## PORTABLE OPS

攻略 攻略 攻略

PSP

Metal Gear Solid Portable Ops

1. 2006年11月1日发售  
2. 1.0.0.0版本  
3. 1.0.0.0版本

本作采用「任务制」的游玩方式，除主线剧情中的任务以外，还有大量的支线任务需要玩家去完成，其中不少任务都可以获得武器道具以及隐藏的特殊人物。小编为大家整理了部分重要隐藏人物的获得方法，所以这些任务就不再赘述。触发分支任务的方法很简单，只要都是在某个地图安置间谍后得到报告后，阅读完这些报告后便能触发分支任务。触发分支任务的顺序不限，玩家可以随意选择想要完成的分支任务。



### 寻找武器道具的分支任务

**地图** PRISON

**名称** SURVIVAL KNIFE DISCOVERED

**内容** 来到地图东南的牢房区域，从一间开启着的牢房中的床下通道爬过去取得KNIFE后完成任务。

**地图** COMM BASE

**名称** M1911A1 FOUND

**内容** 到达地图西北方的小屋中取得M1911A1。

**地图** RESEARCH LAB

**名称** PENTAZEMIN FOUND

**内容** 潜入地图东边两栋小房子中，在靠北的屋里取得PENTAZEMIN。

**地图** SUPPLY DEPOT

**名称** SCORPION FOUND

**内容** 在大仓库的东北角落的箱子上找到SCORPION。

**地图** SOVET PATROL BASE

**名称** M16A1 LOCATED

**内容** 到达作战指挥室，在东南角落取得M16A1。

**地图** HOSPITAL

**名称** MEDICAL SUPPLY FOUND

**内容** 到北边医院二层西边的房间中取得MEDICAL KIT。

**地图** RAIL BRIDGE

**名称** M37 FOUND

**内容** 地图西南方的建筑中西南角的桌子后面找到M37。

**地图** HARBOR

**名称** M63 IN STORAGE

**内容** 进入船从下方绕到另一边出船，到达最东边的小屋，放倒士兵后再爬上小屋取得M63。

**地图** WARHEAD STORAGE

**名称** MOSN NAGANT LOCATED

**内容** 来到有红外线保护的货物的东边，有一个有红外线保护的入口，爬过警戒线后走到头能找到MOSN N.





**地图** AIRPORT  
**名称** M870 DISCOVERED  
**内容** 到建筑内1F东北角的房间中取得M870。

**地图** WARHEAD STORAGE  
**名称** RATIONS FOUND  
**内容** 进行此任务前要携带TNT，到达1F，处铁箱安放TNT并引爆，取得兵粮后完成任务。

**地图** GUEST HOUSE  
**名称** SAA DISCOVERED  
**内容** 到地图最西北角的房间中找到SAA。

**地图** WESTERN WILDERNESS  
**名称** SVD FOUND  
**内容** 事先准备好TNT（或到本关悬崖处拿），来到地下北边牢房，在墙上有裂痕的地方安置TNT，炸开缺口后在里面找到SVD。

**地图** PLANT  
**名称** LZ LOCATED  
**内容** 在与MG战斗过的区域北边爬上梯子走到最东边尽头拿到LZ。

**地图** POWER SUBSTATION  
**名称** M10 FOUND  
**内容** 在西北角的房间中找到M10。



## 普通分支任务

**地图** HOSPITAL  
**名称** CLAYMORE DISARMAMENT  
**内容** 医院附近已经没有任何巡逻士兵了。现在的任务就是清除这里的地雷：医院南楼的西南门已有一颗，爬过去使用解除；南北向的卡车边有一颗；东边小房子西边的地道口有一颗；中间医院西边的房间有一颗；北边医院一层西边的房间有一颗。注意不要惊动一楼内的医生，她会乱跑而踩到地雷导致任务失败，所以最好先把她弄晕。

**地图** SECURITY BASE  
**名称** ARMORY  
**内容** 到东边的一个小军火库（里面有手雷）安置TNT并引爆。

**地图** WARHEAD STORAGE  
**名称** SOVIET SOLDIER SAVED  
**内容** 到达1，从集装箱和南边的地道爬到牢房和1F的房间找到女军官。  
**奖励** 女军官

**条件** 出现GUEST HOUSE尸在TOWN的间谍发出报告。

**地图** TOWN  
**名称** MAP FOUND  
**内容** 到地图东北方的小房子中取得机密文件。  
**奖励** 出现隐藏地点WESTERN WILDERNESS，与取得隐藏人物息息相关的地点。

**条件** 救出Snake后在HARBOR的间谍发出报告。（可能需要把M63 IN STORAGE完成后才能出现）

**地图** HARBOR  
**名称** CARGO INFORMATION  
**内容** 到达船底接到GHOST的通讯。





**条件** 接到HARBOR的间谍发出报告,阅读后开启任务。

**地图** HARBOR

**名称** GARGO TRUCK LOCATED

**内容** 事先准备好TNT,从船上绕到西边V处摧毁卡车。

**条件** Snake被抓后得到TOWN的报告。

**地图** TOWN

**名称** GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED

**内容** 在不被发现的前提下,逼问后边有士兵保护的政府官员。

**条件** 第一次完成HARBOR的任务后在SOVIET PATROL BASE设置的间谍发出报告

**地图** SOVIET PATROL BASE

**名称** PRISONER DETECTED

**内容** 进入东边的作战指挥室并从东边的入口跳下到B1,放倒里面的守卫后从其身上找到KEY A,取得并打开旁边的牢门。

**奖励** 军官一名

**条件** 第一次完成AIRPORT的任务后在SUPPLY DEPOT设置的间谍发出报告。

**地图** SUPPLY DEPOT

**名称** PRISONER DETECTED

**内容** 事先准备好TNT,到北面仓库有牢房标志的隔壁,在墙上有裂缝的地方安放TNT,炸开后进入找到普通士兵一名。

**奖励** 普通敌兵一名

**条件** 第一次打完NULL后在WARHEAD STORAGE设置的间谍发出报告。

**地图** WARHEAD STORAGE

**名称** MAINTENANCE CREW SIGHTED

**内容** 到达B1牢房标志处找到工程师一名

**奖励** 工程师一名

**条件** 救出斯内克后在SECURITY BASE设置的间谍发出报告。

**地图** SECURITY BASE

**名称** POTENTIAL NEW RECRUITS

**内容** 抓任意一名敌兵回去。

**奖励** 普通敌兵一名

**条件** 做EVA的任务中或二周目出现WESTERN WILDERNESS后安置间谍不久后出现任务。

**地图** WESTERN WILDERNESS

**名称** GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED

**内容** 地下牢房内绑架军官。要抓回去或送到同伴的箱子旁。

**奖励** 军官一名



## 隐藏人物完全密码

除了完成特定分支任务来得到隐藏人物之外,游戏还提供了输入密码得到隐藏人物的办法。在“RECRUIT”菜单中找到“ENTER PASSWORD”选项,然后按照右表输入密码即可得到相应人物。URSULA和ELISA无法同时获得,能力上少有些差别,另外以下密码美日版通用。

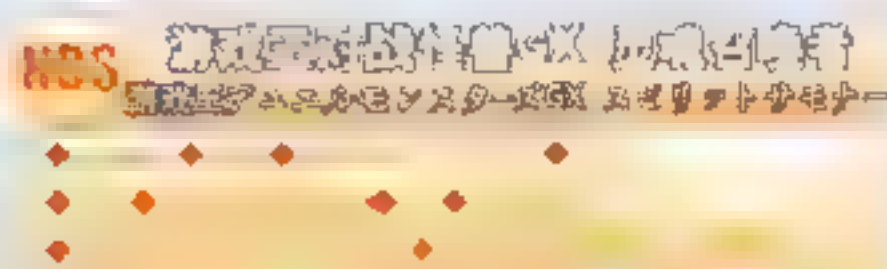


| 密码        | 对应人物       |
|-----------|------------|
| HUNTER-N  | NULL       |
| LO N2     | PYTHON     |
| JUNKER    | CUNNINGHAM |
| ERBE      | GENE       |
| PK+ESP    | URSULA     |
| THE-L     | ELISA      |
| E APPLE   | EVA        |
| PM-EMS    | PARAMEDIC  |
| DARPA-1   | SIGHT      |
| R R R     | OCELOT     |
| 1+2-3     | ZERO       |
| SATURNV   | SOKOLOV    |
| IVN=RV    | RAIKOV     |
| T.F-ACIO  | TELIKO     |
| MGA2VE    | VENUS      |
| T TRAUMER | GAKO       |





在上辑《游戏王SP》中，我们已经为大家带来了本作详细的剧情攻略，但由于篇幅有限，对游戏要素方面并没有提及，玩了本作的读者想必已经收集了不少各种隐藏要素了吧，但本作的隐藏要素数量可绝非一天两天能够收集全的，因此，笔者在这里也为大家献上自己的一些研究心得，希望对各位粉丝能起到帮助。（"）



# 《游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者》要素一览

## 自己房间衣柜

玩家可以在自己的房间里看到自己的目前的基本资料，还可以看到自己已经得到的服装、决斗盘、精灵、新卡等等，其中的自己，其中，精灵可不是只用来看那么简单的哦，他们可是有着各种各样的能力的，王看它生活怎么样，一定会事半功倍！而服装、决斗盘、精灵一般都是在决斗中不断胜利才有一定几率获得的。

## 决斗盘

| 决斗盘取得途径   |      |
|-----------|------|
| レイト・アタック  | 胜利取得 |
| イェロ・アタック  | 胜利取得 |
| ブルー・アタック  | 胜利取得 |
| ピンク・アタック  | 胜利取得 |
| グリーン・アタック | 胜利取得 |
| レッド・アタック  | 胜利取得 |
| ホワイト・アタック | 胜利取得 |
| ブラック・アタック | 胜利取得 |

| 服装取得途径    |      |
|-----------|------|
| レイト・アタック  | 胜利取得 |
| イェロ・アタック  | 胜利取得 |
| ブルー・アタック  | 胜利取得 |
| ピンク・アタック  | 胜利取得 |
| グリーン・アタック | 胜利取得 |
| レッド・アタック  | 胜利取得 |
| ホワイト・アタック | 胜利取得 |
| ブラック・アタック | 胜利取得 |





“精灵呼唤”剧情中，玩家可以随机从“小电眼”、“软糖豆人”和“瞬着炸弹”中获得其中之一，剩下的两只精灵和其他精灵都需要在遇到并战胜它们后，才有一定几率获得。

精灵资料一览

| 精灵名称    | 精灵效果           | 出现条件            | 主要出现地点  |
|---------|----------------|-----------------|---------|
| 会魔人     | 决斗后得到的DP提升     | 通关后             | 枯井 幽灵宿舍 |
| 小电眼     | 增加试验问题的限制时间    | “精灵呼唤”剧情后       | 枯井 岛北   |
| 星星小子    | 卡店所销售的卡包数量增加   | 剧情发展到“两校决斗对抗赛”  | 枯井 岛北   |
| 骸骨天使    | 决斗后得到经验值提升     | 剧情发展到第二学期后      | 岛东      |
| 哈尼哈尼    | 一定几率回避决斗       | 剧情发展到“两校决斗对抗赛”  | 岛北      |
| 奈拔猴     | 提升精灵出现几率       | 剧情发展到第二学期后      | 岛北      |
| 白魔导师·绒儿 | 提升遇到黑魔导师女孩的几率  | 通关后             | 枯井 幽灵宿舍 |
| 他者      | 去掉定期试验的一个错误答案  | 剧情发展到第四章        | 岛东      |
| 软糖豆人    | 提升决斗者赠送卡组列表的几率 | “精灵呼唤”剧情后       | 枯井 岛北   |
| 电池人 单一型 | 卡店卡包价格打折       | 通关后             | 发电所     |
| 黑魔导师 茜兰 | 提升决斗者赠送卡片的几率   | 剧情发展到第四章        | 岛东      |
| 瞬着炸弹    | 提升决斗者获胜的几率     | “精灵呼唤”剧情后       | 枯井      |
| 恶魔兽蛙    | 使用密码机时，消耗DP打折  | “新入生入学纪念决斗大会”开始 | 枯井      |
| 电池人 单二型 | 提升抽到罕贵卡的几率     | 通关后             | 发电所     |
| 小角龙     | 提升决斗者赠送决斗盘的几率  | “新入生入学纪念决斗大会”开始 | 岛北      |
| 恶魔兽人    | 提升决斗者赠送服装的几率   | “新入生入学纪念决斗大会”开始 | 岛东      |

称号取得途径

|            |                    |
|------------|--------------------|
| ハンク收集家     | 共10次完全部卡组          |
| コレクタ       | 获得3个卡组列表           |
| ハンク好き      | 共10次使用密码机获取卡片      |
| ハンク使い      | 使用密码机消费DP累计10000DP |
| カードコンプリート  | 全卡片收集率达到100%       |
| 魔法カード収集家   | 魔法卡收集率达到80%        |
| 陷阱カード収集家   | 陷阱卡收集率达到80%        |
| モンスター収集家   | 怪兽卡收集率达到80%        |
| ジュニヤスエリスト  | DP达到100000         |
| レベリ博士      | 得到所有卡组列表           |
| ナイトルテナエリスト | 收到所有人发来的所有邮件       |
| 精灵を知るもの    | 遇到过所有精灵            |
| 精灵の友達      | 取得50%的精灵           |
| 精灵の使者      | 50%的精灵达到LV3        |
| スリット・サモナ   | 取得所有精灵             |
| 精灵の王       | 所有精灵达到LV3          |
| 勉強王        | 次定期试验得到满分          |
| ゴットナリエリスト  | 10次定期试验得到满分        |
| 召唤王子       | 召唤过50%的怪兽          |
| 召唤王        | 召唤过全部怪兽            |
| 魔法王子       | 发动过50%的魔法          |

|               |                     |
|---------------|---------------------|
| 魔法王           | 发动过所有魔法             |
| 陷阱王子          | 发动过50%的陷阱           |
| 陷阱王           | 发动过所有陷阱             |
| ブレイク・ブレイク     | 战胜过所有决斗者            |
| デュエル好き        | 决斗次数累计达到10次         |
| デュエル王         | 决斗胜利次数累计达到500次      |
| トロフィーアウト・イ    | 决斗败北次数累计达到100次      |
| 呪い出しデュエリスト    | LV5                 |
| 中堅デュエリスト      | LV10                |
| 一流デュエリスト      | LV20                |
| カース・デューリスト    | LV30                |
| プロデュエリスト      | LV40                |
| ブレイク・ブレイク     | 通关                  |
| デュエル収集家       | 收集到50%的决斗盘          |
| デュエル使い        | 收集到所有决斗盘            |
| 服収集家          | 收集到50%的服装           |
| ファッションエリスト    | 收集到所有服装             |
| 初心者           | 初期获得                |
| 自給自足者         | 初期获得                |
| オンライン生徒       | 初期获得                |
| 游戏王ケム経験者      | 初期获得                |
| OCG経験者        | 初期获得                |
| ナイト・オブ・ザ・ドラゴン | 和「游戏王 噩梦的吟游诗人」通信后取得 |

## 购买部

这里销售着各种各样的卡片，这里将是你未来取得财富的地方，这里有一个叫“多美小姐”的大妈想以卡发财，然而坚决抵制卡的我们却有办法让“多美小姐”欲哭无泪。





## 秘术1 被封印之禁断抽卡

别看商店里的卡包标价那么贵,其实那一切在我们的面前都是浮云,您只需按照以下步骤就能轻松地买下全部卡包:

1. 进入 A 卡包选取 1 包卡
2. 进入想买下整盒卡的 B 卡包后,按 L 键全选

卡包

3. 不进入至少还有 1 包卡的 C 卡包,选中其后按 R 键

4. 按 X 键拆卡

怎么样? 轻松用 150DP 买下了一盒+一包卡了吧!

## 秘术2 无尽的补给

在卡店进货那天,一次买下所有卡包后,卡店

将再次补充货源。所以再这一天可以达成无限购买——当然,您的 DP 也要够哦!

### ※卡包一览※

卡包资料一览

|             |               |
|-------------|---------------|
| 白×龙の传说      | 初期出货          |
| 强大的封印・力     | 初期出货          |
| 定められた混沌     | 初期出货          |
| 黒×暗の魔导师     | 初期出货          |
| 真红、燃える业火    | LV2 追加        |
| 雷鸣の召唤者      | 早乙女事件后 定期船特别包 |
| 究极の力        | LV4 追加        |
| ヒ・ロー・条件     | “精灵的呼唤”事件后追加  |
| 黒×混沌の使者     | LV6 追加        |
| ト・ロ・ス・の・力   | LV8 追加        |
| 解・放・と・力・の・力 | LV10 追加       |
| 电脑再启动       | 两校决斗对校赛”后追加   |

|            |               |
|------------|---------------|
| 悠久なる师弟     | LV12 追加       |
| 胜利への渴望     | 潜水艇特别包        |
| 禍々しい魔物     | LV14 追加       |
| 巨龙との战      | 索加事件后,定期船特别包  |
| 暴走の宿命      | 七甲事件开始 潜水艇特别包 |
| 结束、力       | LV16 追加       |
| 魔术と剣术の豊实   | 剧情发展到第 4 学期后  |
| 天の、使者      | LV18 追加       |
| 王者の住む神殿    | 通关后追加         |
| 光より生まれる破壊者 | LV20 追加       |
| 大邪神の怒り     | LV22 追加       |
| 破壊と再生の母、   | LV24 追加       |
| 暗く打ち降ろす光   | LV26 追加       |
| 翠の心臓       | LV28 追加       |

当某卡包卡片收集率超过 80% 时 可以得到该卡包卡表

### ※卡店礼物※

|       |        |
|-------|--------|
| ト・ロ・ス | セイコ    |
| 刻之封印  | 王家神殿   |
| 简易融合  | 魔导心理战士 |
| 么皇之盟  | 英雄光辉   |
| 进化之翼  | 海神的巫女  |

一次性购卡消费满 5000DP, 就能得到多美或者セイコ送出的礼物。以下卡片中随机送卡

|         |         |
|---------|---------|
| 量子球的呼唤笛 | 切入敌阵的队长 |
| 等级上升!   | 地盘沉下    |

需要特别注意的是 刻之封印和王家神殿是卡包里抽不到的 只能通过该方法获得

## 资料室

### ※カードマニュアル※

努力学习是一定会有回报的。每读完一个水平段的规则,梓山老师将奖励你一张卡片哦

### 学习奖励

- 读完“初步”奖励“死亡考拉”一张
- 读完“基本”奖励“宇宙人马”一张
- 读完“应用”奖励“苦涩的选择”一张

### 应用

读完“应用”可以得到超罕贵卡“苦涩的选择”,然而这部分可不是那么容易读完的,因为这部分里的“カード别”是当你得到某张卡片时,才会出现那张卡片的介绍的,现在就让我把“カード别”中所有卡片列个表给大家,方便大家收集:



“关卡”列表

|            |            |              |
|------------|------------|--------------|
| 被封印的埃及使者   | 匿名死神       | 决斗的暗杀者       |
| 异次元战士      | 爆炎少女       | 光灵骑士         |
| 恶魔布兰基      | DEATH 盘    | 强化支援机械・重装兵器  |
| 纳粹之魔       | 融合之 1      | 可变机甲 枪手龙     |
| 人造人 多加     | 处刑人 魔修罗    | 连续魔法         |
| 魔诗导师・异界反射者 | 星神战斗       | 天竺           |
| 寄生虫・帕拉萨德   | 刀两断侍       | 融合咒印生物 光     |
| 替罪羊        | 月之书        | 葛布林的经营手腕     |
| 血之代价       | 奈岩魔神       | 精灵术师 树精      |
| 神之宣告       | 魂削开灵       | 小钻头          |
| 通灵状        | XYZ 钢发炮    | 多型电子龙        |
| 未来壶        | 技能抽取       | D・HERO 钻石人   |
| 光之守护者      | 赤日的倒计时     | 融合超载龙        |
| 神圣光辉       | 新人类人猿      | 死皇帝之随员       |
| 古外人的呼告     | 异世战士 开辟的使者 | E・HERO 水之新生侠 |
| 指挥骑士       | 凡人的心术      | 未来融合         |
| 传说中的 鱼人    | 御殿守护者      | 红眼龙 电子暗黑龙    |

## 《卡牌游戏王》

定的DP奖励。初级奖励1000题，中级奖励1000题，上级奖励1000题，另外，每解一个水平段的关卡还能得到一张卡片作为奖励（具体见下文）。

### 初级

#### 01 关卡1-1

出现条件：初期出现

解法：发动“超融合”并召唤的“电子龙”和任意一只机械族怪兽融合召唤“融合超载龙”。此时其攻击力为0，发动“融合转移”之后，用“青眼白龙”击破“融合超载龙”。

#### 02 关卡1-2

出现条件：初期出现

解法：先发动“上一步的机械装置”，召唤青眼白龙，由主牌召唤“青眼白龙”，并连续发动“激流葬”。最后发动“次元融合”后，击败出场的。

#### 03 关卡1-3

出现条件：初期出现

解法：发动“封印之魔法”，发动“重力解除”，再牺牲场上的“暗之魔龙”发动“人造化龙”，最后召唤“死灵魔兽”对对方场上的所有怪兽生物各进行一次攻击。

#### 04 关卡1-4

出现条件：初期出现

解法：牺牲“怪物的灵魂”发动“大混乱”，由任意一只怪兽和“融合超载龙”融合，攻击其攻击力数值自己，发动“回收”选择对方场上的“栗子球”并回收两张，之后用“美少女战士”攻击对方。

游戏中设计了大量关卡，关卡中考验玩家的实力以及卡牌运用的掌握程度，破解这些关卡将得到一定的DP奖励。

解”和“多从卡组”的卡组。

#### 05 关卡1-5

出现条件：LV2 追加

解法：召唤并发动“精灵术师”的效果，再以“电子龙”为对象发动“破坏机”，再以“融合超载龙”为对象发动“破坏机”，最后发动“奇迹之怪兽卡组”的效果。特殊召唤“多从卡组”进行攻击。

#### 06 关卡1-6

出现条件：LV2 追加

解法：对“栗子球”发动“重力解除”，并使其变为奇番表示，然后发动“增殖”并连续“肌肉拳”，最后再发动“融合超载龙”进行攻击。

#### 07 关卡1-7

出现条件：LV2 追加

解法：发动“大混乱”并牺牲“融合超载龙”为代价对对方场上的“死者复活”，之后再用“回收”大发动对方牌中的“黑龙”，再用“回收”并发动“白龙”并发动其效果。之后再用“融合超载龙”攻击对方，最后用“融合超载龙”攻击。

#### 08 关卡1-8

出现条件：LV3 追加

解法：用“大混乱”并牺牲“融合超载龙”为代价对对方场上的“死者复活”，之后再用“回收”大发动对方牌中的“黑龙”，再用“回收”并发动“白龙”并发动其效果。之后再用“融合超载龙”攻击对方，最后用“融合超载龙”攻击。





## 09 回運を起せ!

出现条件: LV4 追加

解法: 召唤“魔导战士 破坏者”, 以“龙族秘宝”为对象发动其特效, 再连锁发动“沙尘大龙卷”, 选择对方陷阱, 再次连锁发动“奇迹的苏生”召唤对手墓地里的“白角龙”, 结束连锁, 连锁计算完毕。白角龙发动效果除外对手墓地的3张魔法卡, 进入战斗流程, 用其攻击“青眼白龙”, 再用“魔导战士 破坏者”做最后攻击。

## 10 スパーク! 電池人軍団

出现条件: LV4 追加

解法: 召唤“电池人单二型”, 发动“谦虚之壶”, 选择手卡中的两只“电池人单二型”放回卡组, SET“充电器”并发动“失去的同伴”选择任意一个“电池人单二型”发动“强欲之瓶”, 再发动“充电器”, 连锁“连接魔法”, 把墓地的两只“电池人单二型”都特殊召唤到场上, 用“电子龙”做最后攻击。

## 11 最強騎士団

出现条件: LV5 追加

解法: 召唤“熔炎少女”, 再利用“血之代价”召唤“贪食龙”后, 再次利用“血之代价”效果召唤两只“人面巨”, 再以“贪食龙”为对象, 以“人面巨”为祭品发动“血之代价”召唤“雷轰剑圣”, 最后总攻击吧! 记得对方发动陷阱的时候连锁“盗贼的七道具”就行了。

## 12 女の独断

出现条件: LV5 追加

## 中级

## 01 更に挑戦2

出现条件: LV8 追加

解法: 用“霸王龙”效果把怪兽召唤“霸王龙”, 再利用“王之代”效果, 以“霸王龙”为祭品特殊召唤“霸王龙”再发动“霸王龙”发动“向死者招手”破坏掉场上所有的“霸王龙”, 再发动“霸王龙”攻击。

解法: 发动“幽狱之时计塔”, 再发动“无匹的恐惧”后, 发动“王之代”吸收“无匹的恐惧”并在再次发动“无匹的恐惧”之时连锁“非常后”一对象“王家神殿”和“无尽的恐惧”, 召唤“魔导战士 破坏者”破坏“幽狱之时计塔”以特殊召唤“命运英雄 恐惧人”, 并以其效果特殊召唤墓地中的两只命运英雄。发动“命运英雄 冲击人”的效果, 牺牲“命运英雄 顽强人”后, 用它击破“元素英雄 闪光火炎翼人”, 最后用“命运英雄 恐惧人”解决战斗。

## 13 お手并み視界

出现条件: LV6 追加

解法: 发动“月之书”把对方场上的“小矮人突击部队”变成里侧表示, 发动攻击, 用“谜之剑士 LV6”的效果破坏掉里侧表示的“小矮人突击部队”, “漆黑的豹战士”再发动攻击, 攻击对方任意一只“月读命”, 在祭掉“谜之剑士 LV6”的同时连锁“同路人”, 破坏掉对方场上的另一只“月读命”, 选择继续攻击的同时连锁“生死的呼吸”, 把墓地里的“谜之剑士 LV6”特召回场上, 做最后的攻击。

## 14 最初の墜天

出现条件: LV6 追加

解法: 用“可变机兽”的效果对其实地零祭品召唤, 发动“向死者招手”丢掉手卡中的“流星直玉”, 破坏“可变机兽”, 再用“过早的埋葬”将“可变机兽”特殊召唤回场上并进入战斗阶段——“真红眼黑龙”击破“黑炎龙 LV8”后, 再用“双头恐龙王”和“可变机兽”直接攻击对方玩家, 进入主要阶段2, 发动手卡中的“雷光粉碎”即可。

## 15 ワイルドブラスター

出现条件: LV7 追加

解法: 发动“向死者招手”, 丢弃“可变机兽”, 破坏掉场上所有的“可变机兽”。然后, 选择对方“森林之番人 绿蔷薇”的效果——支付1000LP特殊召唤其出场; 召唤“光之追放者”并发动手卡中的“魂吸收”, 然后发动手卡中的场地魔法“森林”, 在发动“过早的埋葬”把“可变机兽”特殊召唤回场上后发动总攻。

解完初级残局后, 可以得到一张“食人虫”。

之侏罗纪蛋”效果——特殊召唤“超传导恐兽”并以它攻击对方的“女剑士卡南”。

## 02 攻击を信める女

出现条件: LV8 追加

解法: 发动“月之书”将“剑士者僵尸”变为里侧表示, 然后再次发动“剑士者僵尸”效果, 以“剑士者僵尸”为对象发动“王之代”召唤“剑士者僵尸”攻击“剑士者僵尸”。



石战士阿尔法”，被正破后发动其效果特殊召唤“奇袭的哨探”，并对其发动“突进”后，以之进行双重攻击。

### 03 绝对防御壁

出现条件：LV9追加

解法：发动“强制转移”将“忍者统帅佐助”与对手的“棉花糖”交换控制权，以得到的“棉花糖”做祭品特殊召唤“地帝格兰玛格”，并用其效果破坏对手场上一只“魂削死灵”，破坏掉对手场上一只“魂削死灵”后，发动“生命力吸收魔术”，再给对手场上剩余的一只“魂削死灵”装备“堕落”，然后发动“所有者之印”取回“忍者统帅佐助”的控制权并将其变更为攻击表示，“强夺”对手场上一只“棉花糖”后，以之作为“敌军控制器”的祭品，获得对手场上“棉花糖”的控制权并将它转为攻击表示，最后剩下的就是总攻击。

### 04 发进！ビークロイド

出现条件：LV9追加

解法：以“青眼究级龙”做祭品特殊召唤“机械飞龙”并发动“限制解除”，SET“神奇车库”后发动“大岚”，凭借“神奇车库”的效果特殊召唤“小直升机”，用“小直升机”扫除障碍后，“机械飞龙”发动直接攻击，最后进入主要阶段2，发动手中的“雷光粉碎”即可触碰到胜利。

### 05 闇魔の任む場所

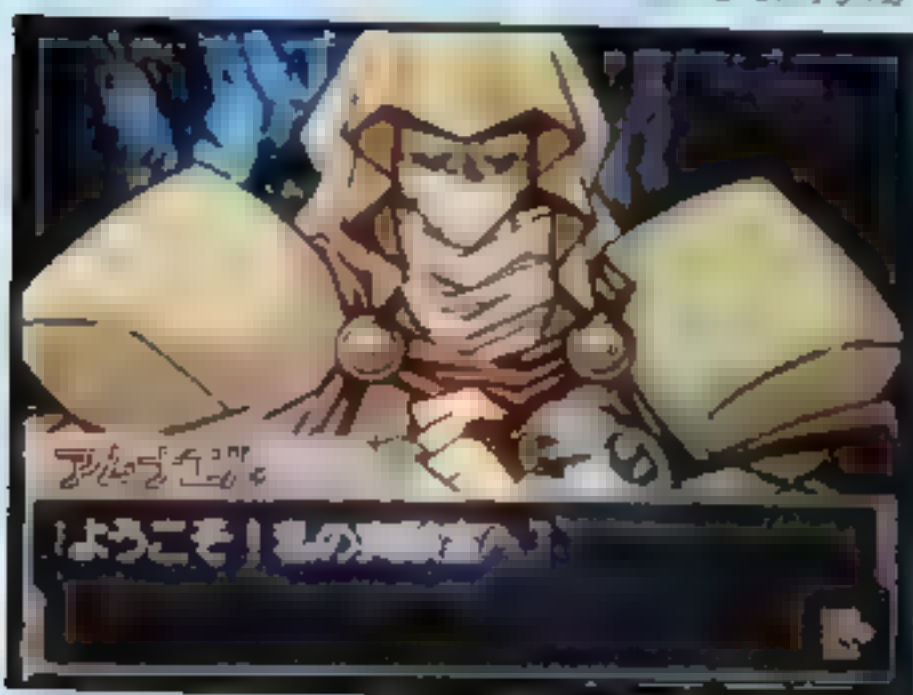
出现条件：LV10追加

解法：以“神灯魔境”做祭品特殊召唤“铠武者斩鬼”，丢弃“深渊的暗杀者”以“暗黑人偶 尼古罗菲娅”为对象发动“死者转生”，丢弃“熔岩魔神”以“暗黑胶质人”为对象发动“雷击”丢弃“成金的小矮人”以“暗黑胶质人”为对象发动“淘汰”，最后特殊召唤出“暗黑人偶 尼古罗菲娅”后进行总攻击。

### 06 钢铁の重臣

出现条件：LV10追加

解法：发动“纳祭之魔”的效果，吸收对手场



上一只“电子龙”，再给“纳祭之魔”装备“雾状身体”，丢弃“向死者招手”给“纳祭之魔”装备“双光的宝剑”，再对其发动“收缩”，最后给“古代之机械巨人”装备“恶魔之斧”后，用“纳祭之魔”对它进行两次攻击。

### 07 封印解除

出现条件：LV11追加

解法：丢弃“可变机兽”发动“雷击”破坏“王宫的号令”，反转“企鹅士兵”以其效果将“光之追放者”和“被封印者的左腕”弹回对手手卡，发动“魂之解放”除外墓地存在的被封印四部件，召唤“被封印的埃及使者”后发动“次元融合”特殊召唤“可变机兽”和“被封印者的左腕”，反转“神圣魔术师”后发起总攻击。

### 08 ますは小手掴

出现条件：LV11追加

解法：发动“赤裸的国王”，然后选择“愤怒的类人猿”发动“强制转移”，再对对手场上的“愤怒的类人猿”发动“攻击封印”，接着在发动“技能抽取”后零祭品召唤“可变机兽”，并在总攻击结束后进入主要阶段2，发动“陷阱解除”破坏“技能抽取”，最后用“地震”解决战斗。

### 09 意外な結末

出现条件：LV12追加

解法：以对手场上两只“岩石巨兵”做祭品特殊召唤“熔岩魔神”，丢弃“铁骑士”发动“向死者招手”破坏“熔岩魔神”，除外“铁骑士”特殊召唤“巨岩 基钢提斯”，再发动“异次元之归还”特殊召唤“铁骑士”，最后进行总攻击。

### 10 门をこじ開ける！

出现条件：LV12追加

解法：用“月之书”将“人造人索加”变为里侧守备表示，召唤“异形的使者”进行直接攻击，然后发动“破坏轮”炸掉“异形的使者”。

### 11 最强騎士団2

出现条件：LV13追加

解法：召唤“爆炎少女”，发动“血之代价”的效果召唤依次“贪食龙”、“骷髅天道虫”、“骷髅天道虫”，再以“血之代价”的效果用两只“骷髅天道虫”做祭品召唤“雷霆剑圣”，最后先用“雷霆剑圣”攻击“沉默剑士LV5”后，用“贪食龙”攻击“沉默剑士LV3”。

### 12 サイバー・クロイドス

出现条件：LV13追加

解法：以“电子暗黑翼刀”为祭品召唤“半鱼



兽”，发动“向死者招手”——丢弃“翡翠龙”，破坏“青眼白龙”，再丢弃“恶魔之斧”发动“死者转生”回收“电子暗黑翼刃”，发动“谦虚之壶”将两张手卡放回卡组中，先后发动“未来融合”和“超载融合”融合召唤“铠黑龙 电子暗黑龙”并选择装备“青眼白龙”，最后直接攻击。

### 13 レベルアップ

出现条件：LV14追加

解法：反转召唤“月读命”，以它的效果盖上手场上的“魔法取消器”；发动“凤凰神之羽根”——丢弃“等级调整”回收“武装龙LV7”；再发动“凤凰神之羽根”——丢弃“等级上升1”回收“武装龙LV5”，之后发动“成金的小矮人”，召唤“武装龙LV5”，并对其使用“等级上升1”特殊召唤“武装龙LV7”，用“过早的埋葬”苏生“武装龙LV5”击破“魔法取消器”，最后用“武装龙LV7”直接攻击。

### 14 战士達の軌迹

出现条件：LV14追加

## 上级

### 01 凡間バトル全开!

出现条件：LV16追加

解法：召唤“蘑菇人”后，发动“玉碎指令”破坏掉对手后场的所有卡片；用“补充要员”回收墓地中除了“白痴”和“铠武者僵尸”之外的通常怪兽；发动“轮回转生”后，仪式召唤“要塞鲸”；发动“魔之试衣间”攻击表示召唤所有通常怪兽；发动“干之熊罴”后，用“要塞鲸”和“马戏团小丑僵尸”做先锋发动攻击。

### 02 凡間バトル全开!

出现条件：LV17追加

解法：反转召唤“暗黑胶质人”降低自己场上的“氧素龙”攻击力，然后以“暗黑胶质人”做祭品召唤“魔导心理战士”，分别给“魔导心理战士”和“氧素龙”装备“恶魔之斧”和“磁力的戒指”后发动“药物的副作用”，然后用“魔导心理战士”击破对手的“千眼邪教神”，用“氧素龙”攻击对手的“先人的石像”，最后发动“地狱风暴”。

### 03 研ぎ磨きされた戦術

出现条件：LV18追加

解法：发动“魔法吸收”、“卖棺者”后反转召唤“企鹅士兵”将对手的“黑炎龙LV6”和“棉花糖”弹回手卡；丢弃“深渊的暗杀者”发动“闪电漩涡”并回收“纽特”；SET“纽特”后对其发动“太阳之书”，发动“血之代价”——以两只“棉毛衍生

兽”为祭品召唤“究级恐兽”，以“企鹅士兵”为祭品召唤“守护者斯芬克斯”，最后全员总攻击。

解法：发动“卖棺者”，召唤“切入敌阵的队长”并用它的效果特殊召唤“魔物的狩人”，连锁发动“地狱的暴走召唤”后发动“三角攻势”，然后在用“破坏轮”炸掉“长虫妖”后发动“强制转移”——用“钮特力安”和对手的怪兽交换控制权，再发动“死之魔术箱”破坏对手的一只“恶魔的召唤”并将“切入敌阵的队长”的控制权转移给对手，最后用三只“魔物的狩人”直接攻击、“恶魔的召唤”击破“钮特力安”后选择破坏对手场上的“恶魔的召唤”。

### 15 眼りな融合の力

出现条件：LV15追加

解法：发动“次元融合”特殊召唤被除外的4只怪兽；发动“融合”融合召唤“人工智能滑冰者”后，发动“融合回收”回收“融合”和“人工智能明星”，再依次发动“融合”、“奇迹之融合”融合召唤两只“元素英雄 火焰翼人”，然后召唤“人工智能明星”，依次按照“元素英雄 火焰翼人”、“人工智能滑冰者”、“元素英雄 火焰翼人”、“人工智能明星”发起攻击。

解完中级残局后，可以得到一张双价体。

解完中级残局后，可以得到一张双价体。

### 04 目に挑战3

出现条件：LV19追加

解法：给“魂刚死灵”装备“打火石”，“打火石”被破坏后再将其装备给“幻影迷宫壁”；用“纳祭之魔”吸收“棉花糖”后发起攻击——“薄幸的少女”击破“宣告不幸的黑猫”后，用“加农炮兵”击破“幻影迷宫壁”，并将“打火石”装备给已经攻击过了的“薄幸的少女”，再用剩下的怪兽直接攻击后进入主要阶段2，召唤“加农炮兵”，发动其效果纳祭植场上四只怪兽。

### 05 实力诊断试验

出现条件：LV20追加

解法：对“强欲之瓶”发动“小旋风”，并连锁“对手登场！”，再连锁“非常食”将除“积累的幸福”外的所有卡送进墓地，最后连锁发动“积累的幸福”，丢弃“雷帝 冰雪格”对“元素龙”发动“三重攻击”，进入战斗阶段，用“混沌战士 开辟的使者”进行二次攻击后，再用“元素龙”进行一次攻击。

### 06 超次元融合

出现条件：LV21追加

解法：以一只“蒲公英”为祭品召唤“武装龙LV5”，用“武装龙LV5”击破“光之追放者”、“弹射龟”击破一只“蘑菇人”，进入主要阶段2，发动



“武装龙LV5”效果，丢弃任意一张手卡破坏对手场上任意一只怪兽；发动“弹射龟”效果，依次射出“武装龙LV5”、两只“蒲公英”和自己；发动“扰乱三重奏”后再发动“衍生物谢肉祭”。

## 07 大蛇は主君上へ忍び军团

出现条件：LV22追加

解法：召唤“忍者统帅 佐助”，给“魂削死灵”装备“破坏墙壁的大枪”，发动“过浅的墓穴”苏生“忍者统帅 佐助”并对其使用“太阳之书”，反转召唤“神圣的魔术师”回收“太阳之书”，对“魂削死灵”使用“太阳之书”后给“忍者统帅 佐助”装备上“风魔手里剑”，用“忍者统帅 佐助”和“逆袭的黑色忍者”分别攻击“魂削死灵”后结束本回合；在结束阶段发动“外部离子射线”牺牲“忍者统帅 佐助”。

## 08 電子ドラゴンを倒れし

出现条件：LV23追加

解法：发动“谦虚之壶”将“红齿轮”、“黄齿轮”放回卡组，召唤“神灯魔精”并用它攻击“审判者”，被击破后发动“自选式狩猎者”，用“红齿轮”和“神灯女郎”回到手牌后，发动“命之网”并检索“黄齿轮”上手；用“绿齿轮”攻击“审判者”，被击破后发动“命之网”并检索“红齿轮”上手；用“暗黑胶质人”自杀攻击“审判者”，被击破后再次发动“命之网”特殊召唤它，并将对方的“魂削死灵”作为同效果对象；最后用“绿齿轮”做先锋，发起总攻击。

## 09 神々の聖域

出现条件：LV24追加

解法：丢弃“流氓佣兵部队”发动“雷击”以破坏“红莲”并转“大王白玉”，将“地碎”和“守城翼龙”分别调整到第一、二张；以“异次元战士”为祭品，发动“怪物之门”，反转“神圣的魔术师”回收“地碎”和“地碎”，发动“补充委员”后，召唤“圣骑士”，发动“魔导书·画”并发动“魔导书·画”发动“技能夺取”并发动“地碎”，用“圣骑士”发动“通告”后进行总攻击。

## 10 闇からの声

出现条件：LV25追加

解法：给对手的“人造人 索加”装备“电脑增幅器”后，发动“大岚”；丢弃“月之书”，发动“向死者招手”破坏对手的“真红眼黑龙”；召唤“流氓佣兵部队”后发起总攻击。

## 11 最後の覆面

出现条件：LV26追加

解法：召唤“处刑人-魔修罗”；丢弃“向死者招手”，给“邪神 恐惧之根源”装备“闪光的双剑”；用“处刑人-魔修罗”攻击后，丢弃“暗奏之剑”发

动“雷击”破坏“处刑人-魔修罗”；从手卡中发动“天邪鬼的诅咒”后发动总攻击，进入主要阶段2，用“弹射龟”将“邪神 恐惧之根源”和自己射出。

## 12 闇の敵

出现条件：LV27追加

解法：召唤“梦小丑”破坏对手的“人造人 索加”，反转“蓝色忍者”破坏对手的“巨大化”；发动“血之代价”以“黑魔龙”外的三只怪兽为祭品召唤“邪神 恐惧之根源”；以“邪神 恐惧之根源”为祭品，发动“死亡病毒”，再以“血之代价”的效果，以“黑魔龙”外的怪兽为祭品召唤“半兽兽”；将“黑魔龙”转换为守备表示后发动“重力解除”，再发动“断头台之惨剧”，最后自杀攻击。

## 13 スズメが龍毛が込んできた

出现条件：LV28追加

解法：丢弃“电子龙”，用“向死者招手”破坏掉“蒲公英”；发动“过浅的墓穴”后用“破晓落穴”破坏掉对手场上里侧表示的“蒲公英”；发动“重力解除”后用“自律行动单位”苏生对手的“蒲公英”以“蒲公英”为对象发动“强制转移”，并用“电子龙”为对象发动“强制转移”，并用“电子龙”攻击攻击表示的“棉毛衍生物”，再用“冰帝”和“棉毛衍生物”攻击剩下的两只攻击表示的“棉毛衍生物”。

## 14 闇に潜るのは?

出现条件：LV29追加

解法：丢弃“电子龙”，用“向死者招手”破坏掉“蒲公英”；发动“过浅的墓穴”后用“破晓落穴”破坏掉对手场上里侧表示的“蒲公英”；发动“重力解除”后用“自律行动单位”苏生对手的“蒲公英”以“蒲公英”为对象发动“强制转移”，并用“电子龙”为对象发动“强制转移”，并用“电子龙”攻击攻击表示的“棉毛衍生物”，再用“冰帝”和“棉毛衍生物”攻击剩下的两只攻击表示的“棉毛衍生物”。









# 恶魔城ラキア

文 周树人

编 LIKY

美编 紫枫

## 四段跳

## 恶魔城 迷宫画廊 跳跃技巧极限研究

在日本，如果你问一个游戏玩家《恶魔城》是什么，他可能会说“不知道”，但如果用同样的问题问国内玩家，回答还是“不知道”的话，那他绝对会立刻成为上千万的“恶魔城FANS”，用度过上千个周末的圣鞭活活抽死……《恶魔城》在国内的人气之所以那么高，都是因为游戏流畅的操作，引人入胜的剧情，巧妙的谜题，丰富的隐藏要素。而众所周知，历代《恶魔城》都存在众多千奇百怪的BUG，这些BUG有好有坏。作为NDS上《恶魔城》系列的第二作，《迷宫画廊》是否已经没有什么BUG可发掘了呢？答案当然是否定的（否则我也不会写这篇文章）。悄悄告诉你，下面要介绍的这些独门秘笈可都是绝版的哦，别说出去了，说了这么多废话也是时候入正题了，现在我就来为大家揭秘这些独门秘笈。

### 入门篇

首先要说的是，跳跃的BUG一共分为三个，分别为假二段跳、假三段跳和假四段跳。什么？你说二段跳是地万人都会，那就错了，因为现在所说的是假二段跳，而不是普通山丘拾到的二段跳（普通是指通过正常途径取得的二段跳），至于两者的不同之处，就是前者二段跳要比假二段跳跳得更高，且使用方便，假二段跳则在不需要取得任何魔导器的情况下使用，听起来似乎很神吧，不用着急，请继续往下看，下面的内容保证不会让你失望。

在本作中，因为加入了双人合作系统，玩家可以通过触摸屏控制另一角色，所以本次的BUG充分利用了这点，方法如下：当两名角色处于同一画面（当前控制角色随意），用手或触控笔点击电脑控制的角色（以下简称NPC）头部以上任何地方（推荐用手，原因下面会说），此时NPC会向所指的方向跳跃（当NPC落入下的瞬间判断人物是否开始落下可以从屏幕动作观察）立即按X键（也就是换人），因为换人后会有约一秒左右的停顿时间，在停顿结束后如果立刻按X键跳跃，你就会发现NPC居然再一次向上跳，说起来很简单，不过要做到是没那么容易的，不行就苦练几天吧，总有一次会成功的。OK，说完假二段跳，下面要说的是假三段跳，正如其名，假三段跳就是连续向上跳三次。不过假三段跳必需得到二段跳魔导器后才能，方法和假二段跳大同小异，也是用手点NPC角色头部上方后，当角色自动向上连续跳两次后呈现下落姿态时换人再按跳跃即可。需要注意的是，一定要在下落过程中才

能跳跃，否则只会造成一个平跳。不过，由于使用方式比较复杂，且不是所有地方都有NPC可操作，所以详细使用方法请看下面的实践篇。

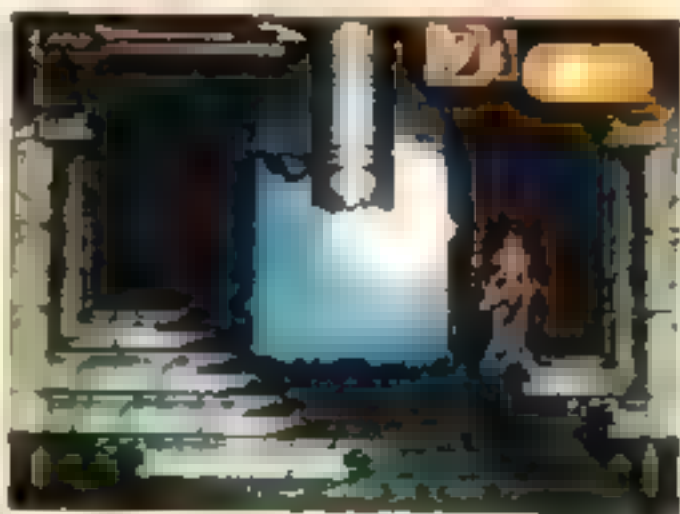
### 实践篇

所谓实践，其实就是利用上面说到的BUG来达到平时无法从正常途径进入的地方或跳过一些BOSS，而在一些会解为剧情的房间，若从正常进入方向的相反方向进入，结果又会如何？接着往下看吧。

游戏刚开始，来到图1处，这里有一个需要二段跳或踩后跳才能到达的平台，正好可以试一下BUG。

站在图中位置用假二段跳可以很轻松跳过去，再向前走就是半牛身BOSS的房间，我们完全可以无视它。

因为打败BOSS后需要拿掉怪物所魔导器或向下走地下处刑场才能继续游戏，不过两者都太费时了，所以我们选择向左走。如果按照正常游戏流程，此时应该到幽灵NPC处取下铲再到幽弱之村拿踩扁跳和推动物体的魔导器，不过我们同样可以无视掉，因为我们已经会假二段跳，所以可以直接向上走，用假二段跳通过上面的路线到达患者之国。不过患者之国绝大多数地方需要用到二段跳，非常考验玩家的跳









# 火热秘技

## 秘技

PSP

美版

游戏原名: Devil May Cry 2

### 小死神2: 邪惡本质

#### ◆实用秘技

在游戏中任何时候输入以下按键组合可以开启各种强力秘技。

输入

按住L后依次输入↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → × ○ 全武器升级

按住L后依次输入↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → 无敌

按住L后依次输入△ △ × × → ○ ↑ ○ ↓ → 补充弹药

按住L后依次输入← ← × × → ○ ○ → ↓ 无限弹药

效果



PSP

美版

游戏原名: Super Street Fighter 2008

### 超级房车展2008

#### ◆开启所有级别的比赛

在游戏中选择菜单中按下输入

开启所有级别的比赛



PSP

美版

游戏原名: RollerCoaster Tycoon

### 过山车大亨

#### ◆实用秘技

在

游戏中

按下

输入

以下按

键, 可

得到特殊

效果



输入

[ , O , , , O , \ , × 获得50000元

, < , < , O , 开启所有游乐场

[ , O , \ , [ , O , \ , ^ 开启游乐场中的所有设施

PSP

日版

游戏原名: Taikou Densetsu V

### 太閤立志传V

#### ◆隐藏要素公开



与之前的版本一样, 只要在游戏中获得一定数量的卡片, 就可以开启对应的隐藏要素, 具体情况请参考下表

卡片数量

对应隐藏要素

300 可以选择隐藏剧本: 乱世(全灭)

400 1, 2, 3中增加高难度模式

700 1, 2, 3中增加迷你游戏模式

900 游戏开始时可以有编辑能力

900 可以从入手卡片中任选5枚开始游戏

1000 1, 2, 3中增加“人成+天下无双”模式



### ◆语音鉴赏模式

只要在无双·牌战·雀宝战·战上胜·成区·模式中，一  
胜所有的对手，则可以在タ・タ・タ中追加语音鉴赏模式。



本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhoo的修改软件 CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏，按F键调出修改菜单，选择“地址表格”，按TAB键输入新地址。起名叫地址、数据类型、与入方式、按F键输入数值到按F键移动到16位表示，并选择锁足能上。然后回到修改菜单“保存表格”，就可以在下游戏中通过“加载表格”及使用时。

### ◆游戏编号：ULJS-00093

| 说明       | 地址       | 数据类型 | 写入方式 | 数值         | 作用            |
|----------|----------|------|------|------------|---------------|
| Attack   | 007403C0 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | 物理攻击力9999     |
| Defence  | 007403C4 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | 物理防御力9999     |
| Mattack  | 007403C8 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | 术攻击力9999      |
| Mdefence | 007403CC | 自动   | 直写   | 0x0000270F | 术防御力9999      |
| Smart    | 007403D0 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | 敏捷9999        |
| Luck     | 007403D4 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | 幸运9999        |
| Love     | 007403D8 | 自动   | 直写   | 0x00000063 | 等级99          |
| Hp       | 007403E0 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | HP9999        |
| Hpmx     | 007403E4 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | HP上限9999      |
| Tpmx     | 007403E8 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | TP上限9999      |
| TP       | 007403EC | 自动   | 直写   | 0x0000270F | TP9999        |
| Exp      | 007403F0 | 自动   | 直写   | 0x0000270F | EXP9999       |
| Money    | 007458A0 | 自动   | 直写   | 0x0098967F | MONEY99999999 |
| Green    | 0074D3E0 | 自动   | 直写   | 0x00002710 | 合体技满          |

### 金钱

030031E0 → 06F8E0FF

### 迷你游戏全开

03005805 → 00

### 体力

030024F6 → 03E7

### 魔法

030024F6 → 03E7

### 灵敏度

03002510 → 00

### 攻防最大

03002510 → 00

### 体力

0300253C → 03E7

### 魔法

0300253E → 03E7

### 灵敏度

03002510 → 00

### 攻防最大

03002510 → 00

### 罗恩

### 体力

03002584 → 03E7

03002585 → 03E7

030025A6 → 00

030025AA → 0000

### 金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats List，点击Code，在空格处输入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。





# 掌机游戏综合发售表

当大家拿到本辑《掌机ESP》的时候,2007年已经来临了。年末商战划月结束,月中上旬的2.5折作品并不算多。在年末商战中找以破例的价格,正好可以趁这段时间囤货。1月下旬“超人”街机系列游戏《三国志大战》系列,首先登陆PSS平台,并在掌机平台再度掀起一股《三国志大战》热潮。PSP方面,PSP大作《虹色号 纳加斯》美版也将在月号发售,值得关注。

## 发售表说明

- 1 本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日、美元价格(中文名下方的是日、英文原名)
- 2 以日元标价的为日版游戏,以美元标价的为美版游戏,以此类推。除任天堂的日版游戏外,所有日版游戏的价格都不含消费税。
- 3 红色字体为受瞩目游戏

## GAMEBOY ADVANCE

2007年2月5日

最终幻想VI Advance  
Final Fantasy VI Advance

Square Enix

SRPG

4980日元

2007年2月14日

哆啦A梦 音乐游戏  
のび太の音楽ゲーム  
哆啦A梦 音乐游戏  
OS中止文庫 イサヤの空、UFO2号

Bandai

A

2007年2月14日

哆啦A梦 音乐游戏  
のび太の音楽ゲーム

B

A

2007年2月14日

哆啦A梦 音乐游戏  
作品ワリオ ザ セブ  
茶犬的房团DS2  
お茶犬の部屋DS2  
世界树迷宫  
世界树の迷宮

MTD

SLG

4800日元

Atius

RPG

4800日元

2007年2月14日

许愿屋 天使的记忆  
ウィッシュハウス めっけい、た、  
絵巻(1巻)  
ヒコロス

Nintendo

PUZ

3800日元

日本少年漫画家協会定例会協力 正確な資料  
日本漫画家協会定例会協力 正確な資料

2

1

2007年2月14日

怪物屋  
モンスターハウス  
牧场物语 与你共度的小島  
牧场物语 ものともな  
SNK vs Capcom Card Fight DS  
SNK vs Capcom Card Fight DS

THV

A

4980日元

MMV

SLG

4800日元

SNK vs Capcom Card Fight DS

A

4980日元

2007年2月14日

月夜骑士  
Lunar Knights

A. Helt

A. Helt

4980日元

2007年2月14日

洞窟脉冲  
ジェットインパルス  
光輝圣约  
ルミナスアーク  
龙珠Z 最强悟空传说  
ドラゴンボールZ 最強悟空伝説

Nintendo

STG

4800日元

MMV

S-RPG

4980日元

NEGI

STG

4980日元



| 2007年2月15日                                         |              |     |        |
|----------------------------------------------------|--------------|-----|--------|
| 雷顿教授与不可思议之镇<br>レイτον教授と不思議な町                       | Level5       | AVG | 4800日元 |
| 2007年2月22日                                         |              |     |        |
| 右脑锻炼DS 七田式 成人瞬间直感训练<br>右脳鍛錬ウノタンDS 七田式 大人の瞬カントレーニング | Interchannel | ETC | 3900日元 |
| 我是航空管制官DS<br>ぼくは航空管制官DS                            | Interchannel | SLG | 4800日元 |
| Keroro军曹 演习! 全员集合?<br>ケロロ军曹 演习だよ! 全员集合パート2(続名)     | NBGI         | ACT | 4800日元 |

## PlayStation Portable

| 2007年1月2日                                                |                 |       |         |
|----------------------------------------------------------|-----------------|-------|---------|
| 合金弹头合集<br>Metal Slug Anthology                           | SNK Playmore    | STG   | 39.00美元 |
| 2007年1月11日                                               |                 |       |         |
| Gunpey-F<br>ゲンペイ リバース                                    | NBGI            | PUZ   | 3800日元  |
| 2007年1月18日                                               |                 |       |         |
| 巫术 帝国III 霸王的系谱<br>ウィザードリィ エンパイアIII 覇王の系谱                 | Star Fish       | RPG   | 4800日元  |
| TALKMAN式 英语会话<br>TALKMAN式 シャベリンガル英会話                     | SCEJ            | ETC   | 4800日元  |
| 2007年1月23日                                               |                 |       |         |
| 英雄传说 海之槛歌<br>The Legend of Heroes III; Song of the Ocean | NBGI            | RPG   | 39.99美元 |
| 2007年1月25日                                               |                 |       |         |
| Routes 携带版<br>ルート ポータブル                                  | Aquaplus        | AVG   | 4800日元  |
| 沙罗曼蛇 携带版<br>沙罗曼蛇 ポータブル                                   | Konami          | STG   | 3980日元  |
| 兵蜂 携带版<br>ブインビー ポータブル                                    | Konami          | STG   | 3980日元  |
| Q版沙罗曼蛇 携带版<br>パロディウス ポータブル                               | Konami          | STG   | 3980日元  |
| 视听感觉 填字游戏天国<br>聴いて読んで描いてクイズ天国                            | SEGA            | PUZ   | 2800日元  |
| 2007年1月30日                                               |                 |       |         |
| 彩虹六号 维加斯<br>Tom Clancy's Rainbow Six Vegas               | Ubisoft         | FPS   | 39.99美元 |
| 战士陷<br>The Warriors                                      | Rockstar        | ACT   | 39.99美元 |
| 2007年2月1日                                                |                 |       |         |
| Kanon<br>Kanon                                           | Prototype       | AVG   | 4800日元  |
| 伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版<br>イース ナビシユテムの匣 特别版                       | Konami          | A・RPG | 4980日元  |
| 2007年2月12日                                               |                 |       |         |
| 咕嚕小天使<br>Gurumin; A Monstrous Adventure                  | Mastiff Games   | A・RPG | 39.99美元 |
| 2007年2月13日                                               |                 |       |         |
| 速度与激情<br>The Fast and the Furious                        | NBGI            | RAC   | 39.99美元 |
| 2007年2月15日                                               |                 |       |         |
| 宿命传说2<br>テイルズ オブ デスティニー2                                 | NBGI            | RPG   | 4800日元  |
| Lumines II<br>ルミネスII                                     | Q Entertainment | PUZ   | 4980日元  |
| 2007年2月18日                                               |                 |       |         |
| 怪物王国 晶石召唤师<br>Monster Kingdom; Jewel Summoner            | SCEA            | RPG   | 39.99美元 |
| 2007年2月20日                                               |                 |       |         |
| 亚瑟与迷你王国<br>Arthur and the Invisibles                     | Atari           | ACT   | 29.99美元 |
| 2007年2月22日                                               |                 |       |         |
| Snow<br>Snow                                             | Prototype       | AVG   | 4800日元  |
| 怪物猎人 携带版 2nd<br>モンスターハンターポータブル 2nd                       | Capcom          | ACT   | 4300日元  |



# 口袋光环

## 精彩内容导视

Vol.56



### 新作快报



收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

### 收录宣传影像

- 《最终幻想XII 亡灵之翼》
- 《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》
- 《美妙世界》
- 《圣剑传说 玛娜英雄》

### 收录试玩影像

- 《噗哟噗哟15周年纪念》
- 《世界传说 光之神话》
- 《流星洛克人》
- 《大战略 携带版2》

### 火热试玩台



将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

### 劲作推荐



掌机大作的精彩表现如何，  
就让我们通过影像来一览全貌吧。

#### 《陆行鸟和魔法画册》

《最终幻想》中的可爱吉祥物陆行鸟又在NDS上做主角啦。这次的游戏虽然是款另类小游戏集合，但依旧能让大家体验到神奇的冒险故事。

#### 《不可思议的迷宫 风来之西林DS》

以该系列的原点作品——SFC版《西林》为蓝本的移植作登陆NDS。游戏中还加入了大量新要素，不仅让老玩家感动，也让新玩家惊喜。

#### 上海聚会MV

由上海PSPSH聚会提供的聚会MV，  
与大家一同来分享聚会的乐趣！

## 天下聚会

口袋光环

Vol.56



# 新书特搜

NEW BOOK

本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(<http://www.levelup.cn/book/>)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



## LEVELUP 游戏城寨 Level. 21

1月7日 全国上市

**“城寨风采”电子彩票 第003期随刊赠送！**

《高达无双》、《超级机器人大战W》等新作速报

Web Show: [专题]离开互联网的日子/一位网民的年终总结

美忧馆: 原史奈

掌机研究室: 自制系统OE-B运行任意PS ISO/TA-082软降成功

## 游戏人

新年文化盛宴

第21辑

1月11日 全国上市

这一次的《游戏人》为各位准备了不少次世代相关内容，如“索尼叛逆者”久多良木健传记，Blu-ray Disc和HD DVD的光盘格式大战，以及十余款次世代游戏的集中评论。此外，还准备了史上最低分游戏特辑，人工智能综述，2006动漫盘点等多篇特企特稿，精彩目不暇接。本次的音乐CD收录近期好听的歌曲，并特别精选《蓝龙》OST，另赠送《EVA》主题两用年历。请勿错过！



## 龙珠 世界全书

Level. 19

144页16开精装特辑+精选金曲CD

已全国上市

本书将带你了解到之前你所不知道的《龙珠》的秘密，对《龙珠》的世界观、角色、战斗、道具等方面进行了完全解析，并收录了鸟山明亲自评选的数项最佳，官方投票数项十大排名。其他名家笔下的“异色龙珠”等精彩内容，而自还将为大家特别奉献鸟山明与尾田荣一郎两位大师最新合作绘制的纪念版漫画——《龙珠×海贼王》。另外，附送的《龙珠 最强之音》CD则精选了动画中数首动听的歌曲，值得您永久珍藏。各地报刊亭销售中。

**《龙珠》珍藏版资料设定集，带你重温那份久违的感动**



## 游戏机实用技术

2007年2月A

已全国上市

收录《荒野兵器5》、《圣剑传说4》、《失落的星球 极点危机》、《世界传说 光明神话4》款大作攻略，另附《如龙2》、《召唤之夜4》、《宿命传说》完全研究。小说回廊推出《潜龙谍影 掌上行动》小说。特别企划：谁动了我们的历史？新闻专题：新·任天堂王朝。DVD收录蓝龙游戏点评、Wii热血最强等精彩内容。本期赠品为JUMP全明星海报。各地报刊亭销售中。





掌机王SP

57 辑

1月中旬

全国上市

热门游戏深度研究

流星洛克人

隐藏要素深度研究

风来真书

《风来之西林DS》高级技巧解析

勇者斗恶龙 怪兽统治者  
全怪物合成研究

口袋光环



精美赠品

《DQMJ》主题贴纸



春节抽奖大行动

继续展开



海量奖品等你来拿!

ISBN 7-88488-966-8



9 787884 889662 >

定价:8.8元



只要购买《掌机王SP》  
就有机会中奖!

话梅杂志&3DM-SM V